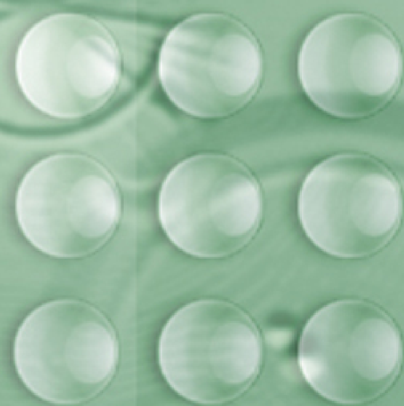
E-MAGAZINE



蘭蔭出品

兰荫电子杂志工作室 XiNgLYK 制作

第一款PS3游戏正式发表！KOEI打造"鬼"怪传说！

2004 24

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



独家赠品
PSP磁贴相框+
PSP游戏照四幅

梦幻之星
中裕司畅谈
独家专访

大作攻略泉涌释放
斯特拉的众神
GTA圣安德列斯
皇牌空战5 新魂斗罗
凝龙传说

电击收藏
活剧侍道
SPIKEOUT
TOP10实况十大华而不实
游戏攻地魂斗罗BOSS战法
幻侠JOE全彩V评分
狂暴夺取（下）

特别策划二连发
游戏的广告语言
狭路相逢SEGA与EA的正面对话

次世代传媒
www.vgame.cn
www.magiczone.cn
杂志+光盘+赠品 三位一体价 9.8元

电软视点 VIEW FOCUS
CAPCOM响亮的耳光

ISSN 1006-5032



在化为一片荒芜怪物肆虐的未来世界，失去记忆的主角们唯一可以依靠的除了自己的力量外就只有头脑。充分利用身边的地形和场景，即使是一砖一瓦都有可能成为杀人的道具。由此可见「PhantomDust」绝非一款简单的动作游戏，同时也包含着大量的战略要素。此外，透过Xbox Live，玩家还可以享受联机作战、语音通讯、得分排行榜等各种更有趣的游戏方式。





Phantom Dust



XBOX
LIVE



XBOX

编辑手札

电软七人手记





踩火象

●我爱篮球，因此看NBA中国赛当然是我头等大事。托朋友的福，大象不但有幸亲临现场，还在人民大会堂与两队超级明星们来了个亲密接触。

●姚明真的太高了，亲自体验这种高度差跟看电视完全不同，即使是2米18的穆托姆博在他身影下，也显得矮小——尤其是当姚明被人群包围的时候。可惜仿佛中国赛几天姚明心情一直不好，让我感觉NBA中国赛里派头最大的明星不是原来以为的麦蒂，而是被众星捧月惯了的姚明。

●最让我意外的，是NBA传奇巨星德雷克斯勒竟然如此平易近人。无论对谁，他始终都笑脸相应，任何合理的请求，他都爽快答应——不但是球星的打球的前辈，更是球星做人的楷模。

●亲临现场目睹勒NBA赛，发现比赛是次要的，美女、活动、尤其是搞笑的吉祥物才更重要——NBA囊括的，不仅是篮球的对抗，更是一个节日般的欢乐。

●如此赘述NBA中国赛，当然自己的游戏兴趣也会放在篮球上。正好赶着NBA LIVE2005和ESPN2K5两款顶级篮球游戏上市，由衷用姚明体悟了一下，感觉着系统进化的美妙，这种心情真是难以言述。



布塔

●PSP发售日及售价已经公布，大震撼！标配19800日元的定位大大低于人们事先的预测，这让DS在价格方面根本占不到任何优势。不少玩家人手PSP的信心已经大大增强了吧？至少我就算一个。12月12日，离我们已经不算远了……

●托同事的福，我也弄到了一个PSOBB的内测帐号，有幸在第一时间体验这款SEGA制作的网游的乐趣！与其他网游不太一样，在PSOBB中不再只是一味的练级、打宝，各种各样丰富的任务设置确实很吸引人。游戏比较强调动作要素，因此玩起来很刺激，不错！

●自上期手札中曝光小熊播放“屋顶”一曲事件后，他进行了深刻自我反省，并且表示会用实际行动来改正。现在，小熊真的不再只放“屋顶”这一首歌了，并且还给大家提供了选歌的机会。备选曲目如下：宪哥的“屋顶”和宪哥的“窗外”。我能不选么……

●AC5持续飞行状态中……本作与4相比变化不算明显，不过小队系统很有点意思，就是有时候觉得队友真是太贫了。



北斗



↑大家数数，图中一共有多少款游戏？

●和无无一起练火纹中的小枪，都是走的重甲路线，同样是20级；他的力、速和防全满了我的才绿了一个，难道我人品真的有问题？

●GTASA果然是一款高度自由的游戏，北斗现在每天晚上一回去首先就是进入游戏，打开游戏中的收音机，听听音乐歌会先。

●截稿前突然听说小神游GBASP刚上市就有JS通过更换外壳，拿二手SP冒充行货欺骗玩家。果然有够心狠手辣！看来下期市场风标有必要对此事展开详细调查了。

●好友来家里玩，晚上四个大男人挤在一张床上睡觉，让人回忆起了大学时的美好时光。半梦半醒之间，就听“咚”的一声，某位仁兄给从床上挤了下去……



飞月

●天气渐凉，美编MM们开始倒着班的感冒，好在偶有先见之明提前把自己裹得像个熊一样。惟独北斗依然像夏天般清凉，一件短袖圆领衫在编辑部内横行无敌。

●掌机游戏再次被证明是无敌的，除了新魂斗罗和圣诞夜惊魂外，火纹和回转瓦里奥基本上已经占据了编辑们的休息时间。月月更是深深体会到了分身乏术这个词的意思。

●既然有人要偷吃编辑部准备盖仓库用的红土，我飞月警长就不能坐视不管。看我鹰的眼睛、熊的力量、狼的耳朵、豹的速度，但话说回来也许科学的力量才是最强的吧，否则某夜也不会如此轻易就屈服啊。





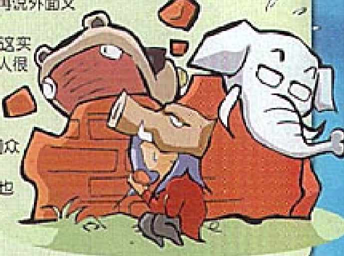
唯夜

●最近的零碎时间都给了战国无双猛将传，终于全人物mission100%达成，发现这个游戏虽然在动作性方面饱受争议(小夜子自己也有意见)，不过各种收集要素用来填充难得的闲暇时间还真是物得其用。唔？你问我既然休息难得为什么不出去玩玩，因为我……有点儿懒吗，再说外面又这么冷。

●说回游戏来，我终于深刻地认识到了这实际上是一个A·RPG，而且是有时候让人很火大的那种。小夜子数次被其中的恼人设定郁闷到乱踢桌子，企图用手柄砸电视机，还好被爸爸按住了。

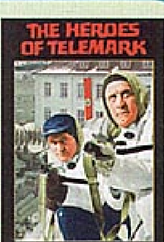
●下一期就是一个全新的开始了，我们众小编都已经认真地洗脸刷牙准备好了。

●有的时候宿命是不可违抗的，屈从也是一种快乐，抗议之后的短暂平静最终被进化到火器的暴力所取代，我再说一次我认命了，这次我是山猪……





宇部



●老片碟报：在新街口淘到英国经典二战片《雪地英雄》（数码修复），虽然没加入上译的音轨，但还是毫不犹豫掏钱买下，毕竟等这片子已经N多年了。另外还有一部是在1979年我国引进的名叫《龙子太郎》的日本动画影片，DVD画质虽不佳，但与上译艺术家们的精彩演绎相结合更显岁月印痕。

●PSP19800日元的定价真不像SONY家族的风格，不过从中确能体现SONY独霸游戏市场的决心——赔多少无所谓，只要任氏投降。

●近期天气凉的邪乎，晚上钻被窝时还真有些怵。

●吉林华音近日出版了黄家伟的吉他专辑（曲谱加视频），给大陆的吉他玩家带来了新的弹奏理念。个人认为黄家伟老师的打板技巧，在华人演奏家中无人能及。

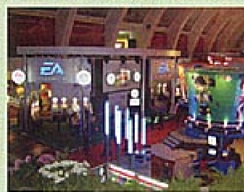


小沛

●《新魂斗罗》实在是一款非常值得反复研究的游戏，小沛我花了两天时间将这款游戏通关了超过10遍！并且完成了这篇攻略！经过小沛不懈的努力终于全S级达成！更被风林冠以“编辑部魂斗罗第一达人”的称号，心中不禁欣欣然！看来以后如果再有此类攻略的任务，都要由小沛我一人承担了。

●不知是谁在网上发现了“诸葛神推”这个算命的网站，也不知是谁大呼“真准”。之后，编辑部便掀起了“算命”热潮！在输入了“电软”之后，电脑的回答是“好！”。而输入编辑“无无”之后，电脑的回答是“真好！”。于是无无有了第二个称号“真·电软”！

●第二届网络文化博览会在北展开幕，我和风林还有编辑部第一街霸达人都去参观了。在身上被贴满了“楚留香”的宣传贴纸，手中被塞满了各种宣传资料后，我们终于来到了索尼展台！结果……欲知详情，见本期GAMEBAR！





本期封面：斯特拉的众神

GAME INDEX

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆

地址：北京61-66信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
广告部：佟晨、武小姐
联系电话：（010）64472920
（010）64472180
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 VOL.147 2004/24

次世代传媒 VGAME.CN

其它栏目



电击收藏 VOL.44



PSP惊爆19800日元售价，索尼试图颠覆任天堂

本刊日本专讯　尽管任天堂NDS的发售日渐渐逼近，但是索尼的PSP却显示出了更多的潜质和更大的魅力。索尼在10月27日下午通过官方网站宣布，PSP的日本发售日已经确定在12月12日（周日），其价格与先前英国PS杂志披露的消息一致，分为两种标准“普通版”和“豪华版”两种规格。普通版主机只附带外接电源和专用电池，价格19800日元（约合人民币1550元），豪华版包含外接电源、电池、32M记忆棒、专用耳机、主机便携包及挂带，价格是稍贵一些的24800日元（约合人民币2000元）。

PSP主机的价格策略不仅让玩家感到意外，同样出乎了许多业内人士的预料。在10月27日这一天，由于索尼破釜沉舟的大手笔，即便是最坚定的任天堂支持者，也不由得为NDS的前景捏一把汗。

游戏方面，索尼并没有宣布首发的软件名单，但是他们承诺12月中总共会有21款PSP软件在发售，其中不乏“真·三国无双”、“随身玩伴”这样期待度颇高的作品。然而真正令激动的消息却来自SQUARE-ENIX在27日傍晚发布的第四款FF7关联新作，该游戏的暂定名称为《危机中心·最终幻想Ⅶ》，目前SE并没有对新作的细节做更多的描述，仅仅表示该游戏的类型为动作RPG，由北濑佳范、野村哲也等大腕开发，计划2006年初在PSP上发售。

据称SE制作人曾在非公开场合表示，“想要制作第一流的游戏，便不能过于计较发售表”。

此外，对于一直猜测不断的PSP电池的续航能力，索尼也给出了明确的说法。根据软件不同，最长游戏时间为4～6小时，而电影播放时间则是4～5小时。使用无线通信等功能的话，电池的耗电力会受到一定程度的影响。

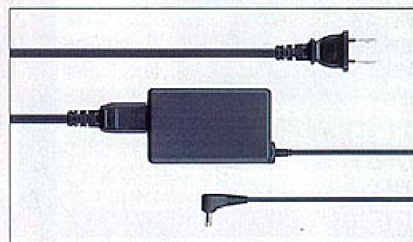


↑专用充电电池，其续航能力此前一直是人们争论的焦点。

从价格上说，PSP对于日本玩家的吸引力无疑是巨大的，在主机性能与价格比方面它占有更大的优势，难怪许多日本媒体不约而同地将PSP的价格称为“封印任天堂新战略”。至于索尼为PSP制定低价策略的原因，以及其对于NDS的影响，有兴趣的玩家请留意后面的分析文章。


↑这就是PSP的标准包装，其风格与索尼的音像制品如出一辙，简明而且时尚，谁不想拥有呢？


↑专用线控耳机，据说其声音播放质量并非很理想。


↑专用交流变压器，由于体积较小，不知是否会有过热的情况发生。

预定今年12月日本发售的PSP游戏

厂商	游戏名称	类型
EA	泰格·伍兹PGA TOUR(暂定名)	SPG
	极品飞车 地下狂飙 竞争者(暂定名)	RAC
CAPCOM	恶魔战士 混沌之塔	FTG
KOEI	真·三国无双	ACT
	麻将大会	TAB
KONAMI	麻将格斗俱乐部	TAB
	合金装备 迷幻剂	ACT
CYBER FRONT	ころん KOLLON	PUZ
SEGA	噗哟噗哟FEVER	ACT+PUZ
SCEI	随身玩伴	ETC
	大众高尔夫PORTABLE	SPG
TAITO	泡泡龙 PORTABLE	PUZ
NAMCO	言语方块 文字笔端大辞典	PUZ
	山脊赛车	RAC
HUDSON	炼狱 THE TOWER OF PURGATORY	A·RPG
BANDAI	英雄传说 白发魔女 伽伽布托利罗吉	RPG
	LUMINES	PUZ
FRONTSOFTWARE	装甲核心 方程式前线	SLG
MMV	AI围棋	TAB
	AI将棋	TAB
	AI麻将	TAB

PSP商品概要

项目	内容
产品名称名	PSP
主机标准色	黑色
型号	PSP-1000
价格	19800日元(含税20790日元)
外形尺寸	约170×23×74毫米(包含最大突起)
质量	约280克(含电池)
中央处理器	PSP CPU(主频1~333MHz)
内存	32MB
内藏DRAM	4MB
显示器	4.3英寸16/9宽屏TFT液晶屏,分辨率480×272,最大发色数1677万色
使用电池时	最大亮度 180/130/80 cd/平方米
使用外接电源时	最大亮度 200/180/130/80 cd/平方米
音响	内藏立体声
主要I/O	IEEE802.11b(Wi-Fi),USB2.0(mini-B),记忆棒,IrDA,IR remote(SIRCS)
主要接口	记忆棒接口、USB端子、外接电源插口、主机电源输入、耳机/麦克接口
按键	方向键(上下左右)、模拟摇杆、○×□△键、LR键、START键、SELECT键、HOME键、POWER/HOLD键、亮度/音量调节键、无线LAN键(ON/OFF)、OPEN键(UMD开舱)
电源	内置锂电池、外接交流电源
电池使用时间	游戏时间4～6小时,电影播放时间4～5小时
内置驱动	播放专用UMD驱动
对应光盘	PSP GAME,UMD AUDIO(TBD),UMD VIDEO(TBD)
对应格式	Video: H.264/AVC MP Level3
Audio	ATRAC3 plus、MP3
安全措施	加密方式: 128bit AES
著作权保护技术	MAGIC GATE
限制	区码限制,视听年龄限制
无线通信机能	Infrastructure 模式,AdHoc 模式(最多16 台同时联机)
本体同捆周边(普通版)	专用外接电源,专用电池

●FF系列配乐大师植松伸夫在其个人主页上表示，他将在完成FF12的开发工作以后离开自己已经任职20年的SQUARE-ENIX公司，而后组建个人音乐工作室《SMILE PLEASE》，但是今后他是否仍会参与FF系列的制作却不得而知。

索尼颠覆任氏掌机王朝的策略

索尼想要杀入掌机市场所面临的困难将是一次极大的考验，挡在它面前的是雄踞掌机界霸主地位多年的泰斗级厂商任天堂！丰富的经验、多年积累的口碑和强大的软件支持都是任天堂的有力武器。索尼的PSP虽然是掌机新贵，但是倒有初生牛犊不怕虎的感觉，为了征服掌机市场，索尼采取了一系列的措施来牵制任天堂，一场掌机界的战争就要开始了！

PSP售价的分歧——索尼定位的问题

在较早以前、对于PSP的期待价格，便有着很大的意见分歧。在今年E3展上PSP发表的时候，有游戏开发者说“PSP在美国发售时，售价如果不能控制在199美元以下的话，PSP的成功将是非常困难的。”但是，有别的业界关系者则表示“从流通方面来看，仅看到PSP强大的娱乐功能，就算比以前的掌机价格要高，也能卖出去很多。”从这里也反映了人们对于PSP的期待价格存在着较大的分歧。

为什么会产生这种情况呢？如果从PSP市场来看的话就能明白了。因为PSP具有两种市场。把PSP作为单纯的游戏机来考虑的话，如果本体价格太高，产生的游戏数量就会减少。游戏机达不到高普及量的话，相对应的游戏数量就不会很多。特别是目前的美国，掌机还没有普及到成年人的世界、所以200美元以上的价格是不可想象的。

从另一个方面、从家电以及PC产品市场来看，就算是200～300美元也是非常便宜的。这是因为PSP不光是单纯的游戏机，它还是多媒体播放器。现在单纯携带硬盘的媒体播放器，在日本是5万日元起价，美国是499美元起价。这样来看的话，PSP作为媒体播放器，就算是29800日元，也是很合理的。但是，在今年的东京游戏展上，索尼只宣传了PSP是游戏机的这个概念。媒体播放器等等的概念尚未展开宣传。这也可能是因为参加的是游戏展的关系，所以没有考虑到宣传媒体播放器这一概念，不过也不排除PSP从游戏机的立场出发开拓市场。也就是说，刚发售的PSP，如果不作为媒体播放器的话，那就是要让游戏去唱独角戏了。

赔本赚吆喝——PSP成本超过300美元

正是因为高成本以及市场定位等诸多问题，PSP的价格设定显得非常困难。估计，索尼市场部门在接到DS的报价之后，对PSP的定价以及分析消费者购买的心理承受力这些问题，进行了紧急的市场调查。但是无论怎样分析调研，成本的问题摆在眼前，这便决定了留给索尼选择的价格幅度不会太大。设定为29800日元的话，对抗DS的时候就会处于不利的地位了。但是，据某些业界人士分析说“索尼不可能把PSP设定为24800日元以下的价格。那样做的话，出货计划等全部要重新调整。”可尽管这么说，索尼仍然最终将PSP的售价定为19800日元，这显然把任天堂逼上一个非常不利的地步，但同时对自己也是赔本赚吆喝的做法。

据某业界关系者说“据目前估算的PSP成本，应该远远超过300美元。”确实，PSP不光具有游戏功能，还搭载了强力的多媒体芯片，以及新型的UMD驱动器。仅从这里来看、高成本是肯定的了。那么19800日元的售价也就意味着每台PSP连成本都要赔进去10000日元！

但是，SCE的原则是硬件也要有利润，也就是说销售不能出现赤字，这是如何实现的呢？其实由于PSP的部分芯片都是自己生产的，因此在PSP的成本方面更富弹性。即便是采取了低价策略，也可以通过提高销售量从而实现盈利。在这一方面，NDS就不那么灵活了，其零部件芯片均采取外包生产便决定了成本的固定。因此，应对任天堂低价策略的SCE不见得真会吃多大亏。

PSP价格的内涵以及未来的赌注

PSP的价格最终被敲定为19800日元，玩家真的可以花19800日元就能拥有它吗？让我们看一下吧，其实这个价格只是普通版的售价，而普通版中除了主机之外只附带外接电源和专用电池而已，至于玩游戏所必备的记忆棒则是要单独购买的。目前适合PSP的小型32M记忆棒的售价是2800日元，所以玩家真正需要付出的是22600日元。19800日元可以理解为“不到两万”，而22600则可以理解为“两万以上”，这是两种相差较大的概念。在消费心理学中，这一差异往往会给消费者造成两者相差10000日元的错觉，这不得不说是索尼在玩一种心理游戏。其实即便是22600日元，对于拥有PSP这样一款功能超强的主机来说也是超值的了。任天堂的低价策略显然没能对索尼造成威胁，反而被索尼后发制人，陷入不利局面。



↑SCE总裁久多良木健此次打算倾尽全力与任天堂一争高下！

首战的成功并不代表以后的顺利。PSP在公布了12月发售的21款游戏之后可能会进入一段软件真空期，虽然目前已经有100余款游戏正在开发当中，但是实际的发售日并没有公开，而且就目前公布的12月发售的游戏来看，能够真正称得上大作的游戏太少了，它们究竟具备多大的吸引力实在是很不好说。相比游戏开发周期较短的NDS来说的确是很不占优势。

PSP的前途既充满了光明，同时也存在着不小的隐忧。任天堂终归是掌机界的头号厂商，在业内的经验极其丰富，同时旗下的软件具备极强的号召力，想要与之分庭抗礼绝非易事。不过在家用机市场成绩斐然的SCE此次表现出的大胆与魄力同样是极具威慑力的！假如说SCE的策略是场赌注，那么我们也有理由相信，既然SCE能够统帅家用机市场，那么进军掌机界的它也必然不会冒然行事。最起码SCE是看到了成功的希望才敢与任天堂做殊死较量！索尼就是索尼，它参与的决不会是必输之赌，也许在新一轮的商战中，它会亲手封印任氏掌机王朝！



↑专用32M记忆棒，规格与索尼数码相机的一致。

PSP主机对应周边规格

商品名	记忆棒
型号	PSP-M32
价格	2800日元（含税2940日元）
规格	搭载著作权保护技术“MAGIC GATE”
	容量：最大32MB
	尺寸：约20×1.6×31毫米
	质量：约2克
商品名	PSP专用外接电源（交流）
型号	PSP-100
价格	3500日元（含税3675日元）
规格	额定输入：100-240V 50/60Hz
	额定输出：5V/2.0A
	尺寸：约76×22×46毫米
商品名	PSP专用电池
型号	PSP-110
价格	4800日元（含税5040日元）
规格	电压/容量：3.6V/1800mAh
	尺寸：约52×12.5×36毫米
	重量：约44克
商品名	PSP专用线控耳机
型号	PSP-140（W）
价格	2800日元（含税2940日元）
标准颜	白色
规格	线控操作包括：放送、暂停、前进、后退、音量调节、Hold开关
	耳机：耳内式
商品名	PSP专用便携包与吊带
型号	PSP-170（B）
价格	2000日元（含税2100日元）
颜色	便携包黑色，吊带白色
规格	软包尺寸：约195×7.5×108毫米
	手带尺寸：约189×3.3×9毫米

2004年第三季度PS系主机销售统计

主机	日本地区	北美地区	欧洲地区	全球累计销量
PS2主机	37万台(累计1789万台)	70万台(累计3023万台)	92万台(累计2588万台)	7400万台
PS主机	18万台(累计2095万台)	28万台(累计4019万台)	14万台(累计3975万台)	1亿0089万台

注：索尼集团2004财年中间期(2004年4月1日～9月30日)的获利情况于近日公开，数据显示，该集团的营业额为1兆3970亿1400万日元，尽管营业利益出现了201亿9000万日元的赤字，但是纯利益仍然比去年同期有所好转，达到67亿3800万日元。不过拯救索尼的并不是久多良木健的SCE，倒是《蜘蛛人2》在全球创造的3.65亿美元的票房为公司带来了巨大利益。从这层意义上讲，作为新增长点的PSP主机的发售也势在必行。

事件 EVENT 100名受世界尊敬的日本人评选揭晓 《口袋妖怪》生父田尻智榜上有名



↑图中右边的就是《口袋妖怪》的创造者田尻智。

本刊日本专讯　在近期出版的《Newsweek 日本版》中，刊登了一份名为“受世界尊敬的100名日本人”的榜单，其中《口袋妖怪》的生父田尻智（Tajiri Satoshi）榜上有名。

在今次《Newsweek 日本版》选出的“受世界尊敬的100名日本人”，全都是被喻为“为世界开拓出新领域的杰出人物”，入选的自然都是日本的一些知名人物，例如著名企业家、电影演员、作家以及运动员等等。

田尻智是本特辑中惟一上榜的游戏制作人，新闻中列举了多项他制作或参与制作的电视游戏。并且高度评价了他的《口袋妖怪》在日本及世界各地备受推崇和引发大人气社会现象的成绩。其他入榜的人还有已故日本作家夏目漱石，政治家吉田茂和现日银总裁福井俊彦，导演北野武，电影《最后武士》中的渡边谦，甚至还有在美国赢得吃热狗大赛的小林尊等等。

特报 SCOOP 年末市场任氏索尼分食天下 NDS倚仗名门未出已夺探花

本刊日本专讯　年内即将登陆掌机市场的NDS现在受到人们越来越多的关注。在日本，玩家对这部掌机的反应尤其热烈。据最新统计，在10月11日至17日之间，NDS仅凭预订量就在日本主机销量榜上名列第三。

依据现在的可喜局面，不得不承认任天堂在掌机市场的号召力，以及其宣传攻势的作用。虽然同在12月份上市，PSP就没有这样好的境遇了。虽然索尼已经公布了几乎令人跌破眼镜的价格，不过此举好像还是不足以对抗NDS这位名门之后！现在销量排名第一的是采取降价促销的GBA，任天堂仅凭这两款掌机就足以给对手颜色了。

另外，占据排行第二的是PS2，而目前排名第四的是最近上市的迷你型PStwo。NGC排名第五。今年年底的游戏市场就要看这两家公司的火拼了，这也许预示着明年的游戏界将更加火爆！

特报 SCOOP 盖茨率先发动新一轮主机大战 微软将于明年1月公布XBOX2

本刊讯　近日微软方面公布了关于何时发布下一代游戏主机的确定消息。微软总裁比尔·盖茨将会在明年的消费电子展（ConsumerElectronicShow）上亲自揭开XBOX2的神秘面纱。

作为最被人们看好的两款次世代游戏主机，微软与索尼都曾表示将在明年的E3展上展出XBOX2和PS3。不过两家公司一直都没有宣布将会在何时正式公布两款主机的详细情况。最近索尼和任天堂在掌机领域战得不可开交，几乎抢尽了风头，并且由于双方都大规模展开宣传攻势，因而在目前游戏机销售量上占据了极大优势。面对这一景象，微软也终于按耐不住，决定率先拉开新一轮家用机大战的序幕。



↑这是在网上流传已久的XBOX2的外观假想图，明年一月份，这款次世代主机就会正式揭开神秘的面纱了。

消费电子展是美国最大规模的商业展会，因而备受众多商家的关注，预计明年该展会将会吸引来自全球110个国家的13万名业内人士参加。当初XBOX的具体规格就是在消费电子展上由比尔·盖茨亲自公布的。在明年的展会上，也就是太平洋标准时间1月5日下午6点30分，盖茨将会发表展前的讲话，届时，XBOX2将向全球公开其庐山真面目。

特报 SCOOP 任天堂发动史上最强宣传攻势 NDS大展触摸魅力吸引美国玩家

本刊美国专讯　任天堂自10月25日起，在美国正式展开NDS大规模宣传造势活动，现已于全美各大电视网以及电影院播映该产品广告，并在许多专卖店设立试玩台。任天堂希望能够借此让美国消费者对NDS有一个全面的了解，从而打开这一潜力巨大的市场。

由于NDS预定11月21日在北美地区率先发售，所以在提前不到一个月的时候发动宣传攻势，可以为主机的顺利推出铺平道路。任天堂本次的宣传活动以“Touching is good（触摸的感觉真棒）”为主题，大力宣传NDS新颖的外观设计和出众的游戏理念，以实际的触摸来融入奇幻的游戏世界，从而感受NDS独有的游戏魅力。



↑上屏的标语就是本次宣传活动的口号。

本次宣传活动由10月25日开始播映的电视广告展开，预定于11月11日起于全美的玩具反斗城、游戏站等各大销售网点设置NDS试玩台。

11月21日NDS正式上市后还将追加3部广告，到12月份预定于全美超过5000家影院播映NDS的宣传广告，而这一系列宣传造势活动的规模将成为任天堂历年来最大的一次。

事件 EVENT 两大品牌合作推出促销活动 喝可乐就能得到PStwo及PSP

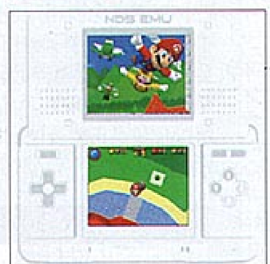


本刊讯　SCEA与可口可乐公司近日宣布了一项合作促销计划“Unwrap the Experience(开盖体验)”，可口可乐公司将在即将生产的1亿个瓶盖以及拉环中印上一些本次活动的标记，买到这些可乐的消费者将会赢得PStwo以及PSP等大奖。

本次活动从11月1日开始至12月31日结束。奖品包括迷你版PStwo、PSP、PS2游戏软件、以及其他可口可乐产品。对于本次活动，SCEA的促销部主管Sharon Shapiro表示，两大品牌的合作有利于可口可乐的促销以及索尼产品形象的推广，可谓是一举两得，同时还能满足部分玩家第一时间拿到最新Playstation产品的愿望。

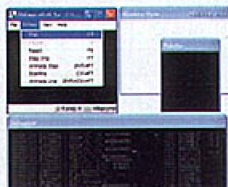
令人遗憾的是，本次“开盖体验”促销活动只是在美国举办，连日本也没被列为活动举办地。看来索尼也将销售的重心朝美国偏移了。从本月底开始在全美各大电影院将开始放映这次活动的广告片，还有电视及收音机广告，另外报刊的平面广告、户外广告、零售店头广告、宣传单等也是铺天盖地。

软件 SOFTWARE 游戏模拟速度已至惊人地步 NDS未出模拟器已抢先面世



本刊讯　近日NDS模拟器网站正式开始投入运作，令人惊奇的是，NDS还没有发售，该网站竟然已经开始提供最新版本的NDS模拟器下载。当然，该网站暂时还没有放出任何游戏的Rom，但就目前情况来说，模拟器的完成度已经很高。

据这款软件的开发人员透露，该模拟器已经能成功模拟出NDS的双屏显示功能，而且下边的屏幕能通过鼠标实现触摸的功能。在推荐的电脑配置下能够达到60FPS的基本速度。看来任天堂采用卡带作为游戏载体，这给模拟带来了极大方便。在科技如此发达的今天，我们有理由相信主机未出而模拟器现行的事实。不过该模拟器不能模拟GBA，因此现在也还不能断定其真实的性能。



●由tri-Ace 制作，SQUARE-ENIX代理发行的PS2游戏《异界传说》（Radiata Stories）已经确定在明年1月27日发售，SE对该游戏的销售情况表示乐观。



黑泽明遗作重见光明，首款PS3游戏发表

本刊日本专讯　日本光荣、Shibuzawa Production及黑泽明Production三家公司于10月28日公布了一系列令人吃惊的决定，三家公司将携手把日本著名导演黑泽明的遗作《鬼》搬上银幕，而同名游戏也将于2006年与电影同期发售，对应主机则是仍被神秘面纱笼罩的PS3。

《鬼》是黑泽明生前接手的最后一部影片，讲述了一位被称为“鬼”的金发武士在16世纪日本战乱时代的生存故事。由于黑泽明未能完成该片的剧本便撒手人寰，所以《鬼》也被看作日本电影史上的重大遗憾。光荣在28日的都内大酒店中宣布，重新开机的《鬼》将由Kurosawa公司拍摄，黑泽明之子黑泽久雄担任导演，原“黑泽组”的旧部上田正治、村木与四郎也将出任该片的摄影和美术指导。

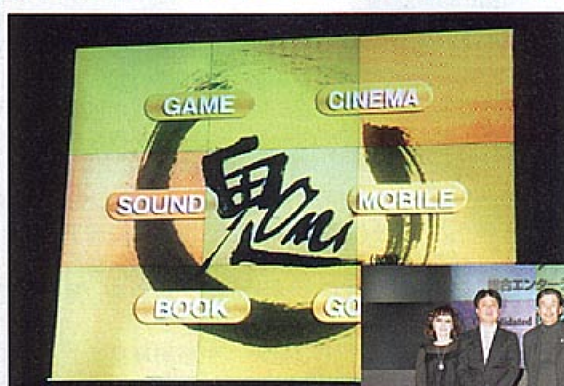
光荣会长襟川惠子称，《鬼》的开发计划其实早在2001年就已经出台，当时曾有计划拍摄一部动画片，但是考虑到动画效果无法充分表达原著中厚重的时代背景以及人物情感的细腻流露，所以最终决定投资真人电影。

据初步估算，这次游戏与电影的总投资将高达30亿日元，其中10亿日元用于电影拍摄，余下的20亿日元将用于PS3游戏制作，以及模型、音乐、书籍等关联产品的推广。对于PS3版同名游戏的情况，光荣方面没有做过多的描述，仅仅表示该游戏类型为ACT+RPG，对应网络。光荣制作人Shibusawa Kou则表示，目前的准备工作一切就绪，该游戏将以“令人敬畏”为目标进行制作，力争为业界树立PS3游戏的全新标准。

一现年58岁的黑泽久雄，他始终不愿被人们称为「黑泽导演」。

毫无疑问，《鬼》是第一款正式发表的PS3游戏，而早先由光荣制作的《决战》也是PS2时代的首款作品。玩家可以发现，其游戏的前瞻性已经与传统日本厂商“十年一剑”的风格大相径庭，在经历了业界大风大浪之后光荣也开始了这种商业味道很浓的行为。

另一个有趣的消息是，襟川惠子在发布会上透露了希望将“真三国无双”改编成电影的意向，不过这种“不务正业”的想法却令玩家感到担忧，毕竟游戏厂商涉足电影业还鲜有成功的先例。



一黑泽明的遗作《鬼》的开拍将会满足众多影迷的愿望，同时由这部电影改编的游戏将会是PS3上首部公开的作品，因此也必将引起众多玩家的关注，真可谓风光无限。



一四位大腕由左至右依次是：光荣会长襟川惠子、SCEJ主席兼COO竹野史裁、黑泽明之子黑泽久雄、光荣高级顾问襟川洋一。他们对于新作计划抱有美好的愿望。



小神游SP首发纪念品曝光 “限量首日封”成邮市孤品

本刊讯　神游公司日前推出的“小神游SP预售”活动已于10月27日结束，据神游官网称，凡在“预售”期间预定小神游SP者，可以获得一份首发纪念品。现在，受到众多预定者关注的神秘纪念品也揭开了面纱，原来是“小神游SP限量首日封”。在次世代商城邮购GBASP的前100消费者也都得到了该首发纪念品。



↑明信片的正面还是“海蓝色”SP。

该限量首日封共有两类，一类为信封样式，贴有邮票，通常还会加盖特别的纪念戳。但由于国家对此类纪念封无特殊审核要求，因此除邮政总局发行的少数品种外，一般收藏价值都比较低。还有一类纪念封为明信片的样式，邮票直接印刷在背面，除纪念戳外通常还会加盖纪念日当天的邮政戳，且不会再版。此类纪念封的收藏价值比较高，其升值空间在10-500倍不等，而一些发行量在10万张以下的品种升值潜力巨大，邮币卡市场上已经难觅踪影。

据悉，神游公司此次推出的明信片式纪念封(含邮资)，正面是小神游SP的图案，背面是首发纪念戳。发行总量仅为5000张，并加盖了小神游SP首发日10月27日的邮戳，如此小的发行量在集邮市场上无疑属于“孤品”级别，极具收藏价值。

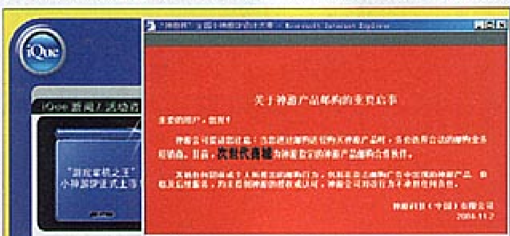


小神游GBASP邮购目前仅次世代商城经合法授权！其它邮购广告均为非法，神游公司已予公开谴责

次世代商城与《电子游戏软件》同属次世代传媒联盟旗下，是《电子游戏软件》唯一指定的全国邮购业务合作伙伴。次世代商城还是神游公司目前唯一合法的邮购合作伙伴，任何其它商家在其它媒体上刊登的邮购小神游GBASP广告均为非法！

小神游GBASP是目前世界上最流行最畅销的主流掌机。神游公司经日本任天堂正式授权在国内销售该行货掌机，这是国内电子游戏行业走向正规化的重要一步。国内的玩家、商家、媒体都应该支持，爱惜这来之不易的机会。尤其是商家、媒体更应该自律，自爱，切实保障消费者的知情权和消费权。目前绝大多数的游戏专卖店都能够积极遵守神游公司的相关规定，文明经商。但也有极个别专卖店发布非法不实信息，欺骗玩家，包括刊登非法邮购广告，未经授权擅自使用神游公司的标志发布虚假价格和服务承诺等。

为保障电子游戏市场的规范有序，我们支持和欢迎神游公司整顿、规范市场的举动，也希望广大读者和玩家明辨真假是非，切切实实保护好自己的合法权益，不给非法商家可乘之机。同时，我们也希望媒体同仁能够恪尽职守，对广告严加把关，在竞争中保持职业道德，共同维护商家和消费者的合法权益。



↑神游公司于11月2日在其官方网站针对此事发布重要启事。



生化4打破NGC独占计划 PS2再获经典大作支持

本刊日本专讯　经过数个月的反复考虑，CAPCOM终于决定在PS2上发售《生化危机4》，而早在今年年初，该公司还信誓旦旦地宣布，GC版“BIo4”将百分之百不会移植给其它主机。

CAPCOM社长迁本宪三在11月1日上午于官方网站发布了上述消息，他同时解释道：之所以做出该决定，是为了响应玩家日益高涨的移植呼声，希望全世界更多的玩家体会到生化最新作的强大魅力。无论任天堂支持者对于这样的理由是否满意，这已经宣布了正统BIo系列在GC上一枝独秀的终结——而根据以往的惯例分析，GC上已经没有发售《生化危机5》的可能了。对于索尼来说，这无疑是个绝大的利好消息，但是对于任天堂而言，却无异于一记闷棍。

虽然GC版《生化危机4》将于明年1月27日发售，但是PS2版本的发售日却定在明年年末。从表面上看，这似乎是CAPCOM给任天堂的最后一点面子，然而业界却更加倾向于CAPCOM在PS2上制作“生化危机4·完全版”(类似1.5版)的说法。看来，厂商以利为先的标准无论如何都不可改变。

●CAPCOM宣布，他们将在11月22日分别在PS2和NGC上推出“鬼武者”与“生化危机”系列的游戏合集，价格分别是7665日元和4980日元。

访谈 TALKING 梦幻之星登陆中国，中裕司接受本刊专访

本刊讯　正当PC版“PSO蓝色脉冲”的内测活动在国内悄然展开的时候，本刊记者有幸采访到了系列“生父”中裕司先生。这次谈话在友好和亲切的气氛里进行，中裕司先生谈及了PSO系列的创作理念，还对潜力巨大的中国内地市场表达了美好的期望。

此次采访历时近三个小时，由于中裕司先生的风趣诙谐，许多话题天马行空，经过本刊筛选，其间的重要内容如下：

关于中裕司先生

记者■中裕司先生您认为您的哪部游戏是最好玩的？

中裕司■如果是问我在自己制作的游戏当中认为哪部最好玩，我想要算是《Sonic the Hedgehog》了。至于不是自己制作的游戏，那实在是太多了，请恕我无法一一列举。

记者■中裕司先生是如何设计索尼克的？还有日本开发的游戏为何不愿大张旗鼓来华，几乎悄无声息，进来的正版游戏也老，几乎没有新作，这是整个中国在玩日本游戏的人最关心的话题，请问您对此作何看法？

中裕司■当初设计索尼克，主要源自于要制作一款能够流畅爽快地体现速度感的游戏的想法，然后又觉得可以设计一头刺猬来进行游戏，于是就有了现在的索尼克。我和我的同事们的目标就是想让更多的人体验到游戏的快乐，所以我们一直以来都很想把我们的游戏带到中国来。但是游戏毕竟同时也是一件商品。有很多商业上的问题如果得不到解决的话，单机版游戏软件是无法在中国顺利推广的。但是对于世嘉来说，中国是仍然非常重要的市场，正因为如此，我们目前正在考虑通过网络游戏来拓展这个重要的市场。

记者■中裕司先生年少时的梦想是当宇航员，这是不是让PSO系列作品的背景定在宇宙的原因之一呢？

中裕司■17年前我开始制作《PSO》系列作品的时候，一开始仅仅是想要把它做成以宇宙为舞台的游戏，从而有别于当时其他的很多RPG。但是现在想想的确，当时作出这个决定，很可能就是因为我本人一直都很憧憬宇宙的缘故吧。

记者■中裕司先生，当初什么灵感促使你来构建PSO庞大的大舞台、背景、任务、职业等，是什么给了您启发？

中裕司■基本上《PSO》的灵感是通过Sonic Team的成员大家一起努力思考来得出，并做成游戏的。在和大家的讨论当中，关于《PSO》的各种想法就逐渐一一成形了。



↑原打算进入WCO的中裕司现在是世嘉的一员悍将。

关于SEGA

记者■SEGA对中国市场的认识是怎样的？鉴于中国市场的特殊性，SEGA公司是把中国市场看作一块特殊的领域吗？

中裕司■在世嘉看来，中国是一个非常重要的市场。世嘉现在和今后都会以非常积极的姿态进入。世嘉认识到在中国，健全的娱乐需求已经在逐步扩大中，这对于世嘉这样提供娱乐的公司来说，是极富机会的。目前在中国市场上，我们正以网络游戏为重点进行开拓，今后将逐步拓展大型娱乐设施，以及生产基地的建设。

记者■MD上面的梦幻之星是很经典，以后是否考虑开发续作？

中裕司■《PSOBB》和《PSU》都是《梦幻之星》的续作。

记者■SEGA是否考虑为中国市场度身打造一款游戏吗？

中裕司■对世嘉来说，中国是一个非常重要的市场。我们准备积极地投入到这一市场中来。所以距离世嘉中国的开发团队为中国市场度身打造一款游戏之日，想必也不会太遥远吧。

记者■SEGA是否全力支持《PSO》后续开发，来延续《PSO》的生命力？

中裕司■世嘉会全力支持《PSOBB》今后的版本更新工作，并和朗华一起在运营方面下大力气，从而延续《PSO》的生命力。

记者■对于神游等中国专用的家用机有何看法？对中国的PC游戏业又有什么看法？

中裕司■世嘉将把今后在中国拓展的重点放在更富可能性的PC网络游戏上面。因为一直以来的游戏都是“玩家对机器”，或是“一个人玩”的。而相比较之下，网络游戏则是一种能够通过“玩家与玩家之间的沟通”来实现崭新娱乐功能的事物，它具有更多的可能性。网络游戏的出现，使得国家与国家之间的边境线正在消失。作为世嘉，我们十分重视与中国伙伴们之间的合作。我们一定要精诚协力，努力在中国这片重要的市场上获得成功。

硬件 HARDWARE 小神游SP再添炫彩新版本　次世代商城再度全国同步邮购

本刊讯　自神游公司推出“海蓝色”小神游SP之后，在今年11月20日将会推出另一款颜色为“玛瑙黑”的新款小神游SP。其定价仍为688元，次世代商城将配合该主机的首发，进行全国同步邮购。并且在11月30日之前邮购该款“玛瑙黑”主机的玩家还可获赠一份精美礼品。



从神游公司此次推出“玛瑙黑”款小神游SP可以看出，该系列掌机还是非常受玩家欢迎的。其优良的品质和有力的售后服务承诺再加上合理的售价，都使其拥有不可抵挡的诱惑力。从目前的市场需求来看，目前仅“海蓝色”主机独挡一面是不能满足众多玩家口味的。据悉，神游公司在未来还会推出其他颜色的小神游SP，以实现玩家对于个性化的需求。

小神游系列掌机的推出对于净化国内市场起到了极其重要的作用，在这里我们呼吁大家要支持正版行货，抵制水货。同时还要提醒打算邮购该主机的玩家，次世代商城是目前神游公司惟一授权的小神游SP邮购经销商，任何其它商家在其它媒体上刊登的此类广告均为非法，还请玩家谨防上当受骗。

事件 EVENT 任天堂蔑视索尼首先发起挑衅　NDS年内出货400万抢先占领市场

本刊日本专讯　“PSP不是真正的游戏机，PSP上也没有真正的游戏！”任天堂宣传部的皆川恭广在PSP价格公布的几个小时后发表了上述挑衅言论。他同时向外界宣布，任天堂NDS主机的出货量将进一步追加。这似乎是在向人们暗示：即便PSP以超低价格发售，NDS的首战告捷依然不可改变。



↑NDS400万的出货量只为抢占市场。

任天堂方面称，NDS在12月2日发售当日将有30万台主机投入日本市场，此后将维持大约每周15万台的频率出货，在本年度完成100万台，明年3月实现全球400万台的先期目标。他们表示，自从NDS在11月3日开始接受预约以后，消费者反响强烈，主机发售后的供不应求已经可以预料，为此他们决定将NDS在本财年的出货量由原来的350万台提升到400万台。

业界认为，任天堂制定的30万套的首批出货量显得过于保守，由于任天堂没有动用自己的工厂生产NDS配件，此举虽然降低了风险，但是也令销售策略不及PSP灵活。目前任天堂正在督促工厂连夜赶制，以期望在PSP发售前夕率先满足玩家的愿望。

●光荣宣布，他们为PS2开发的《决战3》已经确定在今年12月22日发售，含税价格7140日元，而包含画集、手办等关联产品的珍藏限定版的价格则高达12390日元。



CAPCOM，响亮的耳光

耶稣说，如果有人打了你的左脸，那么你要把右脸也凑上去给他打。

CAPCOM说，如果你抽了别人一个耳光，那么顺便也给自己来上一记。

公元（按日本的说法，该叫“西历”）2004年11月1日上午，具体的更新时间已不可考，在CAPCOM日本官方主页上赫然出现了一条类似新闻通报（news release）的正式声明，其内容可以说是相当的震撼：生化系列再次取消独占，即将发售的“生化危机4”将在NGC版本推出约1年后，也就是2005年底，重登PS2平台。

软件方面是生化和CAPCOM，而被踢飞的是任天堂，被投怀送抱的是索尼，这消息，怎能不令人关注，而同时这消息背后的意义，也已远不止于所谓“生化移植”这字面上的解读。

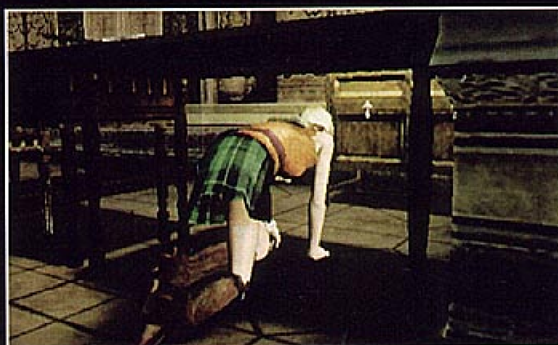
当初宣布所谓“NGC五连发”的时候，就有很多观点认为这其中掺杂了太多的个人感情倾向以及意气用事，违背商业利益和规律想仅凭一己之力创造什么业界规则，是很不现实的事情。结局也果不其然，到目前为止，除却一款“幻侠乔伊”之外，其余的不是恶评如潮就是无疾而终，就连Joe，也只是叫好不叫座的局面。在这种形势下——其实从一开始就是——人们并不对其中的最重头作品，生化系列会一直坚守NGC平台抱多大信心。



CAPCOM不是没干过这样的事情，当初号称DC独占的维罗尼卡还不是转身就出了PS2上的完全版。为这事，至少在民间和fans层面上C社没少挨骂，骂其出尔反尔和不讲信誉。但其实这就对了，为了商业利益，在一个规则允许的范围内，没有什么拉不下脸做不出来的事情，否则就是赔钱乃至于垮掉。

这次生化4也是如此，我们都想到了它不会在NGC上守一辈子活寡的，但实在没想到这再婚的消息来得如此突然和决绝。

就在前不久，CAPCOM 方面还明确再次强调了生化4的独占不会改变，可转眼之间，它就给了任天堂一记响亮的耳光，这巴掌抽飞了NGC最后的第三方重头软件，这巴掌甚至可以说宣布了NGC第三方阵营的彻底瓦解。而同时，这巴掌反手过来也再次给CAPCOM自己所谓“信誉”的这个颜面以一记狠狠的耳光。



有人可能会说，生化4仍然还会出NGC版本啊，怎么能用“抽飞”这个词？这么说是有些夸张，不过仔细想一想，为什么要在这个时候，在NGC版发售前夕宣布移植？如果只是简单的谋求多平台以争取销量，何必干这种摆明了损伤NGC版销售的事情。偏偏在发售前突然公布这样的消息，手段未免狠了一些。这里我们不妨放开了思维意淫一番，在目前这错综复杂的关系背后，CAPCOM是在惶惶然找东家，恐怕是它求着索尼而不是索尼找上它来要回生化；而“必须在对手版本发售前公布移植消息”也许就是作为交换用的条件。

进一步说，生化的再次转战，不仅仅意味着4代本身的移植，而同时也预示了整个系列的回归。是的，可以想见，生化的再下一作（按照目前的情况，游戏不会在4代完结的）将登场PS3平台。而4代的PS2版本为什么预定到2005年底这么一个较晚的时间发售，相信原因之一也是在为以后的新作计划铺路。更为关键的是，这个品牌系列的转向更是印证以及进一步加深了人们对于哪个平台孰是正确选择的观念。玩家群体的看法尤在其次，它更多带动的是业界各个厂商对于作品开发选择的判断，CAPCOM的决绝离去，可以说是抹掉了第三方对于NGC平台最后仅存的那点儿信心。从这个意义上来讲，“瓦解”一词并不算夸张。虽然现在仍然有一些第三方软件有NGC版本，可是同时其它平台的一定不缺，怎么看都觉得NGC版是那种顺带做上去的感觉；从另外一点来说，这些游戏也基本都是欧美系的，至少就目前在日本的情况而言，NGC可以说是陷入了空前的、真正的被孤立状态。作为一个平台，没旁人给其做东西都可以忍，但更为郁闷甚至可以说是耻辱的就是人家不但不给做，而且连类似“我们就不愿意在上面做”的话都说了，印象中似乎TECMO有过类似的态度，小岛秀夫好像也拍过砖。话都说到了这个份儿上，可以说任氏是早就被抽过耳光的了，CAPCOM只不过是雪上加霜地又补上了那么一下，背后有什么故事另说，但至少它是这一行为的直接施行者，所以再一次地被推到了“不厚道”的最前台。但……早知如此，何必当初？在这种出尔反尔的背后，你可能会嗟叹于现实的无常、愤慨于背离的无情，领教了什么叫利益至上、读懂了一些价值取向……但各种感情过后我们应该归于冷静，来思考一下CAPCOM的高层们在各种决策方面是不是太过于软弱或者说是缺乏主见，以及欠缺管理能力？否则怎么会在数年前由着一个制作人过于张扬的个性胡来，又在这几年间盲目地搞什么房地产投资弄坏了整个会社的财务状况，导致公司不得不做出如许多商业利益味道太过浓重的举动。

再回过来看看任天堂方面，这条消息肯定会给他们造成一定的震动，但应该还不至于到了怒不可遏或者震惊不已的地步。因为自己的主机境况如何自己也是心知肚明，赚不够钱留不住人也就早该有了心理准备。其实任天堂并不会怎么指望生化再来带动多少主机销量了，游戏将会有别的版本其实直接上不会对N造成怎样的损失，但其背后的隐性连锁反应可是太沉重了，就像前面所说的，打击的是所有软件厂商对于这一平台的信心；更进一步来说——套上一个最近被说得发俗发滥的话题——对即将来到的新一代掌机对垒，恐怕都有一种潜移默化的影响，对游戏开发者的选择都是一种暗示。虽然现在看上去只是NGC这个主机发生的故事，但最后，外界的所有印象和感触都会算到其背后的厂商头上，并关联到它旗下的其它产品上面去。不要小看“信心”这个玄而又玄的词儿，它正是商家下多大力度来开发和宣传的动力，原动力的缺失将很可能从一开始就导致无可挽回的颓势。

不过说了这么些，当然完全也不排除几家厂商私下之间早已通过气达成了“默契”，而以后会怎样发展，我们只有等待，等待着去关心也好，期待着看热闹也罢。时代的列车轰然向前，它只是需要一些人或者事来扮演其中的角色罢了，今天一家被逼上窘境，明天难保不会有人来取代现在的笑者。一切都是恰好，如果能这么想的话，我们就可以安心地做一个玩家。

□文/大卫

中国电玩榜

CHINA TOP GAMES

2004年第24期（统计时间2004年10月16日—10月31日）

1 实况世界足球·胜利十一人8

上期 1

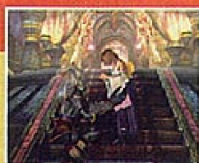


机种：PS2
类型：SPG
厂商：KONAMI
简评：王道足球游戏

计票 465

2 最终幻想10

上期 4



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE-ENIX
简评：无限感动的经典

计票 418

3 真·三国无双3

上期 2



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
简评：讲求豪爽感受

计票 405

4 鬼武者3

上期 3



机种：PS2
类型：AVG
厂商：CAPCOM
简评：战国冒险活剧

计票 403

5 战国无双

上期 5



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
其他：三国无双姐妹篇

计票 398

排名	游戏	机种	类型	厂商	监制/其他	计票
6	最终幻想8	PS	RPG	SQUARE-ENIX	监制：北濑佳范	382
7	实况世界足球·胜利十一人7	PS2	SPG	KONAMI	其他：—	376
8	最终幻想X-2	PS2	RPG	SQUARE-ENIX	监制：北濑佳范	369
9	火炎纹章 封印之剑	GBA	S·RPG	NINTENDO	其他：—	354
10	口袋妖怪·火红	GBA	RPG	NINTENDO	其他：—	350
11	忍	PS2	ACT	SEGA	其他：—	347
12	零·红蝶	PS2	AVG	TECMO	其他：—	342
13	生化危机	GC	AVG	CAPCOM	监制：三上真司	330
14	王国之心	PS2	A·RPG	SQUARE-ENIX	监制：野村哲也	326
15	合金装备索利德2·本质	PS2	ACT	KONAMI	监制：小岛秀夫	320
16	合金装备索利德2	PS2	ACT	KONAMI	监制：小岛秀夫	314
17	战国无双猛将传	PS2	ACT	KOEI	其他：—	310
18	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	其他：—	298
19	恶魔城·晓月圆舞曲	GBA	ACT	KONAMI	其他：—	294
20	超级机器人大战D	GBA	SLG	BANPRESTO	监制：寺田克也	287



本期游戏推荐：皇牌空战5

NAMCO的王牌空战模拟游戏！自初代在PS平台上发售至今，系列所有作品均得到玩家的广泛好评，并拥有一定数量的忠实FANS。如今，皇牌空战5也与广大玩家见面了，在最新作中我们又能够看到些什么呢？皇5的剧情设定在4代之后大约半年，因此，世界观与前作基本一致。新作继承了皇牌空战系列一贯爽快的感觉，同时，在操作方面也不失细腻。配乐依旧采用了风格大气的乐曲。总之，无论从那个方面来看，皇牌空战5都堪称一款出色的飞行模拟游戏，系列的死忠自不必多说，其他玩家也不妨借此作来自由地翱翔一番！

榜评：统计截止共收到有效选票1579张

★这期我们看到，那些经典的老游戏依然最受玩家的喜爱。实况和最终幻想的魅力的确是难有人敌啊。来自光荣公司的三国无双以及战国无双也双双保持了榜单前5名内的位置，我想这也绝非是偶然吧！榜中前20名的游戏作品在排序上虽然有些调整，然而变化并不算大。最后在这里，要感谢广大玩家这一年来对于电软及电玩榜栏目的支持！谢谢大家给予我们很多很好的意见和建议，这必将成为我们继续努力和进步的动力！

◆最终幻想10——经典没有理由(洪婷婷) ◆忍——ACT高手的必修课(章林遥) ◆合金装备2本质——智慧与勇气的结合(李金海) ◆口袋妖怪绿宝石——冷饭我也吃(周山)

蜂星电讯 最期待中文PS2游戏排行榜



本排行榜的调查表可以通过3种方式进行提交：1、邮寄回《电软》杂志社；2、登陆www.vgame.cn填写调查表；3、到蜂星电讯指定ps2专卖店直接填写提交调查表。我们将在每期的"蜂星电讯最期待ps2中文游戏排行榜"公布得票最多的5款游戏；并且会从参与者中抽取中奖者赠送由蜂星电讯提供的相应奖品。本榜单的结果《电软》将提交给索尼（中国）公司。请广大玩家踊跃支持！

本期TOP5

本期共收到有效选票4078张
（统计时间2004年10月16日－10月28日）

排名	游戏	票数
1	最终幻想10	829票
2	合金装备・本质	476票
3	鬼武者3	393票
4	真三国无双・帝国	342票
5	王国之心	339票

——蜂星电讯PS2专卖店（大家可以在以下地点进行现场投票）——

城市	店名	地址		电话
上海	二百永新	上海市淮海中887号二百永新正门口	大门口玻璃房	64742894
	徐家汇港汇店	上海华山路2118号港汇广场	地下1楼美亚店内	64070622
广州	中华广场	广州市中山三路33号中华广场首层1067铺		
	天河城	广州市天河路208号首层1106铺		

本期蜂星电讯最期待PS2中文游戏排行榜中奖名单



蒋玮	深圳	金凌子	北京
马嘉林	重庆	周山	上海
王童	四川	李金海	北京
郑文	福建	章林遥	重庆
戴旭阳	浙江	王冬	重庆

只要填写全部回函表内容，就有机会赢得由蜂星电讯公司提供的行货PS2精美纪念品，望玩家踊跃参与。所有奖品我们均会邮寄给中奖者！

PS2背包（一名）
PS2万花筒（十名）



北美家用机软件月间销量排行

排名	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	销量
1	口袋妖怪・火红	GBA	NINTENDO	RPG	9月7日	684283 总:684283
2	FABLE	XBOX	MICROSOFT	RPG	2004年9月14日	604084 总:604084
3	口袋妖怪・叶绿	GBA	任天堂	RPG	2004年9月7日	556065 总:55606
4	Madden NFL 2005	PS2	EA	SPG	8月9日	288747 总:1401335
5	Star Wars: Battlefront	XBOX	LUCASARTS	ACT	9月20日	275186 总:275186
6	Star Wars: Battlefront	PS2	LUCASARTS	ACT	9月20日	267465 总:267465
7	Star Ocean:Till the End of Time	PS2	SQUARE-ENIX	RPG	8月31日	222986 总:222986
8	NBA Live 2005	PS2	EA	SPG	9月28日	203322 总:203322
9	ESPN NFL 2K5	PS2	SEGA	SPG	7月20日	203101 总:1057817
10	Tiger Woods PGA Tour 2005	PS2	EA	SPG	9月20日	169657 总:169657

※本期出现在北美月间销量排行榜单中的游戏都是大家比较熟悉并且关注的游戏。口袋妖怪不用多说，凭借皮卡丘的人气想不得第一名都难。XBOX及PS2版星球大战同时进榜，而且XB版要比PS2版的销量更靠前，这样的现象真的是挺有意思。微软倾力制作的大型RPG寓言位于榜单第二名的位置，不知道还能不能更进一步呢？

日本家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	销量
1	火炎纹章 圣魔的光石	GBA	NINTENDO	S・RPG	10月7日	174446 总:174446
2	机动战士高达SEED没有终结的明日	PS2	BANDAI	ACT	10月7日	162569 总:162569
3	玩转瓦里奥制造	GBA	NINTENDO	ETC	10月14日	84503 总:84503
4	火影忍者英雄2	PS2	BANDAI	ACT	9月30日	79447 总:303835
5	剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章	GBA	任天堂	RPG	9月16日	55828 总:55828
6	神乐传说	PS2	NAMCO	RPG	9月22日	38283 总:358380
7	BURNOUT3	PS2	EA	RAC	10月14日	31903 总:31903
8	口袋妖怪绿宝石	GBA	NINTENDO	RPG	9月16日	31764 总:975338
9	战国无双 猛将传	PS2	KOEI	ACT	9月16日	28939 总:34428
10	迷你FC 超级马里奥兄弟2	GBA	NINTENDO	ACT	8月10日	25027 总:274156

※火纹系列的最新作圣魔的光石一发售便迅速夺取了排行榜首把交椅，紧随其后的是高达SEED去往无尽明日，靠高达金字招牌的号召力占尽了优势。与其相类似的作品还有位于第四名的火影忍者英雄2。另外，值得注意的就是刚刚在日本发售不久的BURNOUT3，在欧美大受欢迎的本作在日本收到的效果同样引人注目。

日本街机游戏最新排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型）	投币率
1	胸成足球2002—2003	（NAOMI2、SEGA、SLG）	68992
2	龙之编年史	（SYSTEM246、NAMCO、SLG）	31004
3	世嘉网络对战麻将	（NAOMI2、SEGA、TAB）	20598
4	麻将格斗俱乐部	（不明、KONAMI、TAB）	17652
5	湾岸午夜俱乐部MAXIMUM TUNE	（SYSTEM246、NAMCO、RAC）	15387
6	太鼓的达人6	（SYSTEM246、NAMCO、ACT）	13225
7	头文字D ARCADE STAGE VER.3	（NAOMI2、SEGA、RAC）	12865
8	机动战士高达 奥古VS提坦斯	（NAOMI、CAPCOM、ACT）	12107
9	QUEST OF D	（NAOMI2、SEGA、ACT）	11569
10	VR战士 FINAL TUNE	（NAOMI2、SEGA、FTG）	10859

日本家用机新作期待排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型、发售日）	票数
1	勇者斗恶龙8・天空海洋大地与被诅咒的公主	（PS2、SQUARE・ENIX、RPG、11月27日）	4202
2	最终幻想12	（PS2、SQUARE・ENIX、RPG、2005年春）	3210
3	合金装备 索利德3 食蛇者	（PS2、KONAMI、ACT、12月12日）	2008
4	生化危机4	（GC、CAPCOM、AVG、2005年1月27日）	1835
5	复活传说	（PS2、NAMCO、RPG、12月16日）	1698
6	王国之心2	（PS2、SQUARE・ENIX、A・RPG、未定）	1395
7	GT赛车4	（PS2、SCEI、RAC、12月3日）	1294
8	MAGNA CARTA	（PS2、BANPRESTO、RPG、2004年11月）	909
9	TO HEART 2	（PS2、AQUAPLUS、AVG、2004年11月）	894
10	MOTHER 3	（GC、NINTENDO、RPG、未定）	772

◆莎木2——走路太累，有单车就好了(蒋玮) ◆樱大战系列——大神是我永远的仇人!(葛勤) ◆生化危机——强烈鄙视丧尸中!(万磊) ◆火爆狂飙3——还有比这更爽的吗!?(王山丹)

MECHASSAULT 2 LONE WOLF

在充满想象的未来战争中，机甲成为了主要作战武器，参战的人类只是游走于血腥和杀戮的独狼。

机甲战争2 独狼

XB	厂商：MICROSOFT	发售日：2004.12.28
	类型：ACT	价格：49.99美元	其他：——

未来机甲战场上所向披靡的孤独之狼

《机甲战争》（Mechassault）是由Day 1制作室开发、微软发行的一款第三人称视点的科幻机器人动作射击游戏。续作《机甲战征2：独狼》（MechAssault 2：Lone Wolf）秉承了该系列的一贯特征，并携带了大量全新要素，必将给玩家带来全新的爽快游戏体验，无论视觉还是听觉都将是前所未有的感受。本作虽然搭载了网络对战功能，但是单人游戏的乐趣也丝毫没有减弱。另外，Xbox Live的用户也可以享受到一些额外的服务哦。



—女性角色在战争中格外醒目。

全面承袭和超越前作

在前代中受到玩家欢迎的建筑物破坏系统，本代也忠实的继承，玩家可以充分享受战斗与破坏的快感。在游戏画面上，新作的3D绘图表现明显比前代细致很多，包括机甲的细部刻画还有一些战斗过程中的爆炸特效等都有显著的进步。





—人物的选择也比前作多了许多。

带你亲历未来的机甲战争

这款游戏的故事背景设定在距现在900年后的30世纪初，玩家将驾驶十几米高的战斗机器人，在广大的战场进行激烈的战斗。本作除了继承前作的基本设定之外，在机甲与武器的选择上加入了更多样的选择，单个任务关卡相较前代来说也多了许多。从本作的副标题“独狼”中不难看出，该作加重了单人模式在本作中的分量。更注重人性化的本作将游戏重点也转移到了玩家对整个战局的战略性思考，而不仅是操作机器战斗。重点的转移并不代表动作性的削弱，细致的场景设计以及简单丰富的操作方式依旧是本作的一大特点。本作的游戏战役更加丰富多样，剧情方面也更加引人入胜，新的交通工具以及与电脑配合时超高的互动性都是本作的亮点。

《机甲战争2》是一款强调玩家个人的游戏，机甲不过是单纯的战斗工具，一场战役的成功与否不在乎机甲的强弱，而是玩家对整个战局的把握。这款游戏支持Xbox Live的多人联机对战以及语音交谈功能，除了单人模式下丰富的关卡与任务之外，也可以体验与全世界玩家进行机甲大战的乐趣。今年的圣诞节后，让我们开始一场轰轰烈烈的机甲战争吧！



—本作的贴图以及一些光电的特殊效果都比前作华丽了许多，看上图机器人表面的光泽以及细节部分都做得尽善尽美。



□责编/小沛

无双报道



CAPCOM FIGHTING Jam

CAPCOM 大乱斗

玩家们又可以体验来自不同游戏角色之间的大混战了！本次收录的角色将会更加广泛，并且游戏中的细节设定也会更加复杂。

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2004.12.2
	类型：FTG	价格：6980日元	其他：——

卡普空格斗游戏的大集结 空前庞杂的角色重燃战斗激情

在《CAPCOM大乱斗》中，除街机、对战和训练模式之外还有鉴赏模式和定制游戏规则的选项菜单。本作的街机模式采取的是二对二的方法，其对战系统有别于以往的任何一款格斗游戏。在组队系统和对战的真实性上本作将会做一定的革新，首先在战斗中不能够随时替换角色参战，改为你仅仅可以选择哪一人将会参加第二回合。而至于战斗系统本身，实际上本作一共容纳了五个不同的系统，也就是包含了五款游戏，它们是《Street Fighter Ⅱ》、《DarkStalkers》、《Street Fighter Ⅲ》、《Red Earth》还有《Street Fighter Alpha》。





↑春丽的招式变得潇洒了许多，现在发气功波只用一只手就可以了，难道是春丽的功力又有了较大的提升？

一看隆这一招"真·升龙拳"，打得迪米特利毫无还手之力！



一面对古烈犀利的脚刀，里昂跳起来似乎正是自投罗网！

不同流派门风间的热血死斗



风格各异的系统

游戏中的人物还是采用各自原来的战斗系统，而并没有统一。这其实是一项非常有趣的设定，你可以同时体会五种各异的对战风格。不过如此一来，战斗的平衡性将是最重要的问题，现在CAPCOM还没有明确公布这方面的详细改动，不过相信这样一个格斗游戏的老牌厂商是不会忽视这么重要的因素的。因为如果系统存在明显的不公正，游戏也就失去了竞赛的意义。



用不同的战斗系统打造一款风格统一的游戏

系统的不同必然还要带入攻击判定和连续技判定的不同，这种显然的不公平也许就要以细微调整各个战斗系统来弥补了。现在只是猜测，一切要等到该作发售的时候才能一见分晓。

丰富的角色

本作忠实再现了当初各个游戏的灵魂，每位人物都保留了自己的个性，这对于崇尚个性的新玩家来说是极具吸引力的，同时老玩家也能从中勾起从前玩游戏的回忆。


隆


里昂


英格利德


古烈


阴


迪米特利

□责编／小沛





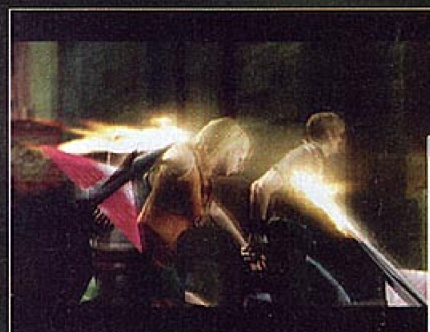
biohazard 4

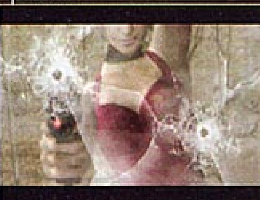
生化危机4

GC	厂商：CAPCOM	发售日：2005.1.27
	类型：AVG　价格：未定	监制：三上真司

继在E3、东京游戏展2004的试玩台与广大玩家见面后，"生化危机4"的发售日定在了2005年1月27日，这使得生化迷们的热情更加高涨。

生化危机四带来新的恐怖





←↓神秘女性登场，难道会是2代中的艾达·王么？她射击的目标到底是里昂还是疯狂的村民呢？

本作中，里昂将为了追寻行踪不明的大总统之女"艾斯莉"而来到某个小村庄。但是，这个村庄中的居民全都陷入了疯狂的状态，在村长的带领下，杀气腾腾地向里昂袭来。他们都有着难以想象的怪力，还有能禁得起枪弹的强韧身躯。很明显的，他们并不是人类，但又完全不同于里昂所见过的丧尸。

虽然里昂不能用语言与这些村民沟通，但村民之间却可以通过某种方式进行交流，并可以操纵摩托艇等机械，或使用狙击枪射击里昂，拥有高度智能的他们会穷追不舍地袭击里昂。他们的正体究竟是什么？为什么要袭击里昂？就算里昂想与他们进行沟通，充满杀气的村民也没有回应。为了生存，里昂只好与他们战斗。在之前公布的画面中还看到了丧尸的身影，村民们最终会变为丧尸么？这一切谜题，都将在2005年1月27日揭晓。

各路人物纷纷登台亮相

在这疯狂的村庄里，里昂还是会遇到一些"正常人"，这次为大家介绍的是路易斯·塞拉。里昂发现他的时候，路易斯正在被村民们关禁闭，被里昂解救后两人一起行动。据路易斯讲，他以前是个警官，并且好像出身于这个村子，但关于这一点他却不愿多讲。对于里昂他好像总是隐瞒着一些什么，他是否知道一些关于这个村子的秘密呢……。在公布的画面中，还看到了身份不明的女性和一名携带武器的男性，他们会在怎样的情况下登场呢？

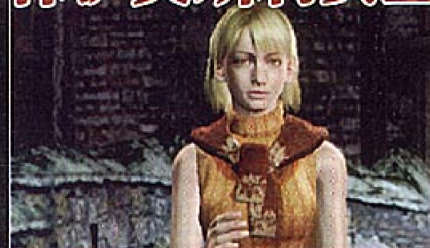


←里昂受到了村长的重击，总觉得村长看起来很像"追迹者"。



↑看来里昂和路易斯是被敌人包围了，他们能顺利脱险么？

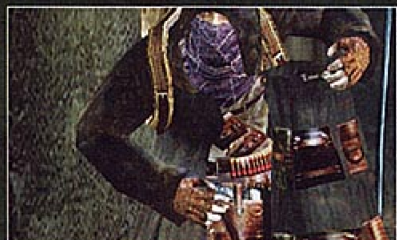
保护艾斯莉安全逃离狂气之村



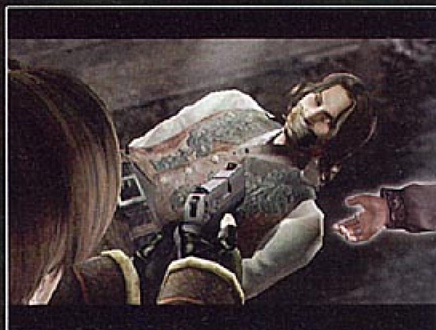
在这次公布的影像中，还看到了与里昂一起行动的艾斯莉的身影。跟她合流之后，才是真正战斗的开始。虽然阿谢莉是一名聪明的女性，但在这危机重重的村庄里可以说是相当软弱的存在。为了保护她的安全，里昂将要面对前所未有的巨大危机，村民们将会不停地对艾斯莉展开袭击。

↓里昂和艾斯莉被分开了，是敌人的陷阱么？





↑谜之男，身上携带着多种武器。





掌握重要秘密的重要人物登场

里昂在村中遇到的"正常人"路易斯，好像隐藏着巨大的秘密。虽然有他和里昂共同作战的场面，但现在还不知是敌是友。

□责编/小沛





恶魔猎人3 但丁的觉醒

以超酷的人物设计，爽快淋漓的战斗系统而大受玩家好评的恶魔猎人系列最新作DMC3，最近官方公布了部分游戏系统的介绍。同时CAPCOM美国官网也发表了游戏的副标题“DANTE'S AWAKENING”——但丁的觉醒。

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2005.3.8(美版)
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

STYLE——战斗风格解说

和前两代作品不同，本作中为但丁加入了4种各有所长的战斗风格，包括“魔术师”、“剑圣”、“神枪手”和“皇家卫士”，它们分别擅长回避、近距离战斗、远距离战斗与防御；不同战斗风格的但丁使用起来就像是另一个人。而且从下面的图片看来，其中的“皇家卫士”并不是一开始就能够选择的，难道要满足特定的条件后才能出现？

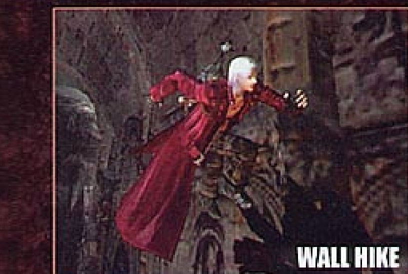


TRICKSTER 魔术师

凭借敏捷的身手，轻松将敌人玩弄于鼓掌之中。

WALL HIKE 通过在墙壁上的行走回避敌人的攻击，忍者们的必备技能但丁同样能够掌握。

DASH 高速冲刺，如果被数量众多的敌人重重包围的话，使用这一招进行突围是最适合不过的了。


WALL HIKE


DASH

GUNSLINGER 神枪手

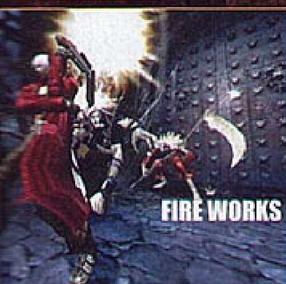
长于枪击战的战斗风格，远距离攻击STYLE。通过枪支的灵活使用，在敌人接近之前就将其消灭掉！

TWOSOME TIME 可以同时对两个方向的敌人进行射击，并可随意调节射击方向。

FIRE WORKS 电影中常见的姿势，不用回头就能将身后的敌人全部击倒。

RAIN STORM 在空中倒立射击，子弹犹如雨幕般倾斜而下！




FIRE WORKS


TWOSOME TIME


RAIN STORM

STORY

因正义而觉醒的魔剑士斯帕达，已经被封印在魔界2千年。突然间，一个神秘男子出现在了恶魔猎人但丁面前，“这是你哥哥给你的信”，说完后他就消失了，在这之后出现的是无数的恶魔……

但丁把这些魔鬼一扫而清，来到街上，看到的却是一幅奇异的景色。一座诡异的塔高高耸立，在塔上站着的，就是他的兄长，维吉尔。消失了一年的哥哥，怎么会突然出现在这里，率领这群魔鬼的会是他吗？为了得到这个答案，为了探明这一切的真相，但丁踏入了这个恶魔之塔。

SWORD MASTER 剑圣

长于接近战的战斗风格，近距离攻击STYLE。利用武器的超强攻击力将敌人一击粉碎！

SWORD PIERCE 将手中的剑以螺旋方式掷出，可对一串敌人进行穿透打击。

PROP SHREDDER 将手中的剑以高速旋转的方式斩向敌人，杀伤力很强。

AERIAL RAVE 但丁在空中倒立旋转，自上而下对敌人展开攻击。



SWORD PIERCE


AERIAL RAVE
PROP SHREDDER

ROYAL GUARD 皇家卫士

擅长防守，即使是敌人的强力攻击也能轻松抵消掉。这一战斗风格的专有技能目前尚未清楚。

□责编/北斗





搭载了独特自由剧情系统的正统幻想RPG游戏再度降临。各方面得到完全进化的REMAKE版本即将登陆PS2主机。众多猛料最新曝光。让我们一同体验来自于光荣公司的力作！

PS2	厂商：KOEI	发售日：2005年春预定
	类型：RPG 价格：6800日元	其他：——

超高质游戏画面首度公开！自由剧情RPG游戏登陆PS2！

REVIEW 关于前作

99年发售的PS版ZILL O'LL采用了当时鲜有的"自由剧情系统"。依照玩家行动的不同，故事内容也会相应发生变化。游戏中还有一个被称为"SOUL SYSTEM"的系统，与其对应的是形式多样、风格独特的技能习得及角色成长设定。

龙王

神所创造出的究极生命体，有着超越一切物种的强大能力。

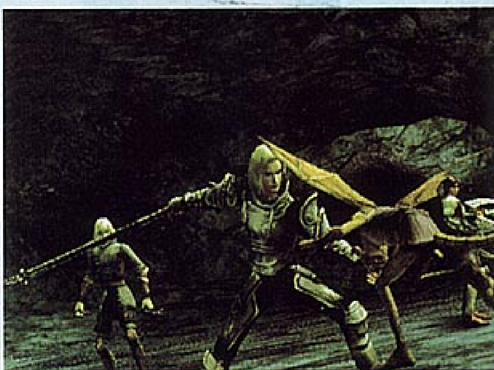
主人公

玩家在游戏中所扮演的角色体内蕴藏的「无限之魂」具有能够掌控世界的力量！发挥出自己的力量，踏上不平凡的冒险之旅吧！

冒险故事的主人公就是玩家自己！

STORY

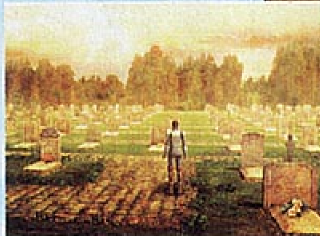
命运在不知不觉间发生着变化……拜亚西昂大陆，神圣历年1200年，不寻常事件接连发生，主人公踏上冒险之旅。在旅途中，与形形色色的人相遇，并历经种种艰险。与此同时，这片大陆上沉睡已久的龙王再度复苏，世界变得动荡不定……



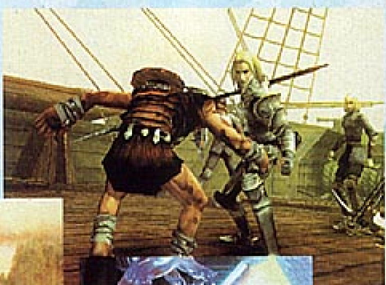
1999年PS版ZILL O'LL发售。凭借极富魅力的人物、引人入胜的世界观以及高度自由的冒险剧情吸引了相当一部分玩家，即使在今天，此款游戏也依旧有着无数忠实的FANS。现在，传来了一条让人高兴的好消息，重新制作后的ZILL O'LL新作即将登陆PS2。游戏在图像、剧情设计等诸多方面都将有一个全面的进化。从目前已经公布的情报来看，这绝对是一款值得玩家关注并且期待的优秀作品！下面就让我们一边欣赏ZILL O'LL新作高品质图像，一边了解与之有关的最新消息。

System Check:1 图像与剧情

PS2版ZILL O'LL infinite有着出色的图像表现。游戏的人设工作由末弥纯担当，利用最新技术，展现在玩家眼前的将是一个绚丽无比的幻想世界。游戏在战斗方面所带给我们的震撼也将是以往作品所无法比拟的。剧情方面，在继承了PS版厚重风格的同时，还将大幅增加自由剧情章节以及登场人物的数量。无论是否玩过前作，这款PS2版的全新作品都一定能让你感到满意。



↑寂静的墓地，不免让人产生异样的感觉。



↑看上去像是一处遗迹，里面也许会有神秘生物？

System Check:2 独特的灵魂系统

←在未知的冒险旅途中，等待玩家的将会是什么呢？



↑与PS版相比，在新作中会有许多从前未曾出现过的全新地域。

在游戏中会遇到许多的分支，不同的选择会对故事下面的发展产生不同的影响。除遇到的伙伴会有所不同外，就连最终BOSS也会有所差异哦！SOUL系统是本作的另一特点。每位角色都各自具有不同的SOUL，能力及升级后的成长也都有所差别。游戏中的SOUL有20种以上，随着冒险的展开，玩家可以取得更多的SOUL，还可以自由的切换和使用它们。



□责编/布塔

我从来没有放弃过未来！

小僧っ！ボールを渡せっ！

スチームボーイ

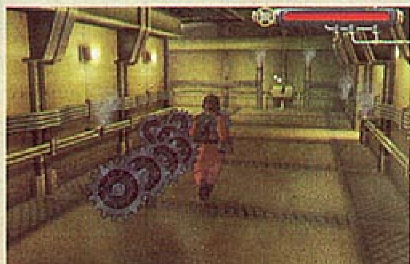
蒸气男孩 STEAMBOY

PS2	厂商：BANDAI	发售日：2005年春预定
	类型：ACT	价格：未定	监修：大友克洋

名导演的最新作进军游戏界！

日本动画史上的经典剧场作品"AKIRA"的首映已是16年前了，大友克洋终于在沉寂许久之后，在今年夏天公布了他的最新作"STEAMBOY"，这部用了9年时间，总共花费了24亿日元的长篇剧场巨作一推出，就以其热血和充满幻想色彩的奇异故事吸引了众多影迷，现在也终于决定进军游戏界了！

游戏描写的是剧场版的后半部分，主人公得到STEAM BALL之后为了躲避敌人的追击的过程。玩家将可以通过游戏体验这段惊险刺激的电影情节。游戏比较强调动作性，还会有迷你游戏出现。

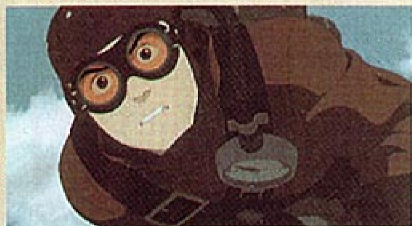


↑玩家操作的就是影片里的主人公莱，他将使用steamball与追赶自己的敌人展开周旋。这个热爱发明和机械制造的少年将会有怎样的表现呢？



大友克洋的最新作品

世界著名性格派导演大友克洋在许久没有公开作品之后，推出了全新的作品STEAMBOY。电影的舞台是19世纪的英国。主人公莱是一名生长在发明世家的少年，某日，祖父把一个神秘的金属球托付给了他，这个球就是蕴藏着巨大能量的STEAMBALL。而这个发明，究竟是"引导人类走向幸福之路的奇迹"，还是"恶魔的化身"呢？……

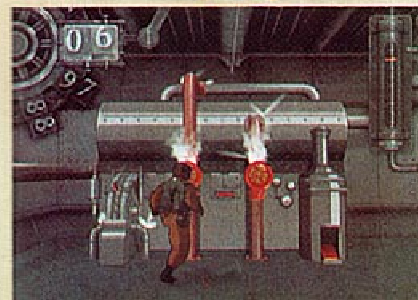


↑恋爱AVG都是用单张图片附以台词或语音来交代剧情发展，因而非常精美。

主人公

詹姆斯・莱

家族里父亲艾迪和祖父罗依特都是发明家，他也继承了家族的血脉。虽然只有13岁，就对发明有着极大的兴趣。很有点天赋的少年。



以动作性挂帅的游戏

本作是一个动作性比较强的游戏，在游戏中可以靠喷射蒸气来发射STEAMBALL，从而达到攻击敌人的目的。除了攻击，使用STEAMBALL还可以达到移动和接触机关等目的，足见游戏中动作的丰富程度。在使用一些动作的时候画面右上的蒸气槽会减少，在游戏中要注意收集道具恢复。此外游戏中还有增加威力等作用的道具。

游戏中出现的人物

斯卡莱特・奥哈拉

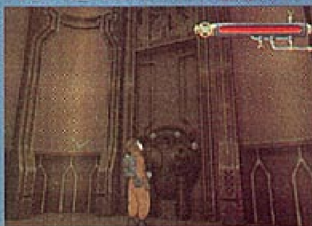
奥哈拉财团的大小姐，14岁，平时非常任性，但对莱抱有好感。



↑在电影中也有不少戏份的角色，好像游戏里还有和她一起行动的关卡。

詹姆斯・罗依特

莱的祖父，65岁，看他的外表可完全不像是个发明家，目前他和自己儿子艾迪的意见不和，正在冷战中。



↑在影片里算是很有个性的一个角色了，在游戏中会怎样呢？

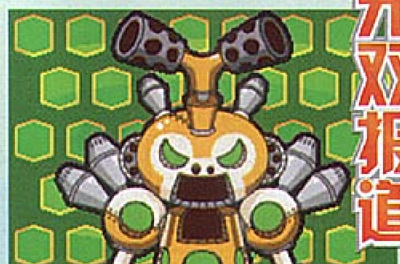




真型机械装甲

以多彩的机械部件组装机器人来作战的机器人游戏，自从在GB上出现过一次后好像就销声匿迹了。这次将作品重新制作出现在GBA上，一定会有不错的表现。





GBA	厂商：IMAGINEER	发售日：2004年12月预定
	类型：RPG	价格：5040日元	其他：——

用部件来组装机器人的新型游戏

"真型机械装甲"是由头部、左右手和脚部部件组合而成的机器人作战的RPG。本作是97年在GB上发售作品的全面改进版，在继承前作优点的同时对游戏作了全面的改良。

游戏的舞台是在流行用机器人做宠物并互相作战的近未来，少年加马被卷入了企图征服世界的黑恶组织挑起的一个事件中，正义感很强的加马为恢复和平，开始了和他们的战斗。

实战中玩家操纵的不是加马而是机器人，它们的左手装备有强力武器，右手武器则是弹数和命中率都十分优秀，头部则有特殊武器，脚部部件的性能将决定机械的移动能力。游戏中将有功能不同的60种部件供你选择，绝对可以组装出你的个性机器人。



↑游戏中将有很多角色和部件出现，游戏将会显得非常丰富。从画面中可以看得出来几乎没有汉字出现，全是假名的游戏，对我国玩家也是个考验。

↓游戏气氛虽然轻松，但主题也是少年孤身对抗邪恶势力，拯救地球的。也许这个任务对于一个少年来说过于沉重，他能完成任务吗？





↑游戏和一般的RPG一样，走来走去和人物对话是不可少的。

↑这就是战斗时要依靠的机械装甲了，要好好调节机能。



↑游戏中的讲解系统也很详尽，界面非常友好。

↓游戏中也有招人讨厌的家伙出现。



↓战斗开始时要决定3人中的队长。





↑战斗打响后要靠3台机械装甲一起协同作战才能取得胜利。

游戏的战斗也非常可爱!!

游戏再次登场

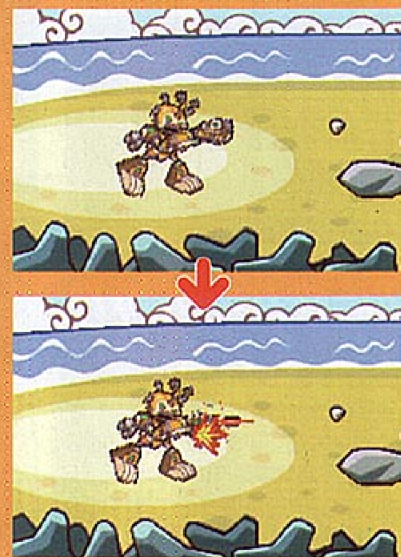
说起来这个游戏也是当年就在GB上推出过，但好像没有太大反响。那这次它的表现会怎么样呢？



丰富的战斗系统与通信机能

机器人最多可拥有9个，战斗中最多可出战3个。战斗中玩家将对战斗做出各种指示，一旦机器人的头部被破坏，就算机器人的其他部件尚未被破坏也会强制停止行动，机器人停止行动则算失败。当超过限制时间时将会以判定来决定胜利者，胜者将得到败者的一个部件。

游戏支持通信机能，可2人对战，以及玩家间交换机器部件和道具。





↓游戏的战斗画面做了特殊优化，机械装甲的动作显得非常圆滑，这也会使战斗更加精彩，更加激烈。

□责编/无无





Quartett!

四重奏

PS2	厂商：PRINCESS SOFT	发售日：2005年预定
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

欢迎大家来听我们的四重奏！

故事发生在一个冬天的黄昏，见习乐手菲尔·由哈斯赶往教会。因为祖父突然病倒，他要代替祖父参加弥撒的演奏。因他出色的发挥，很快被招入音乐院。在这里他见到了3名少女，从此他的生活也发生了转变……

游戏以中世纪的音乐院为舞台，描写以成为一流乐手为目标的一些年轻人的成长经历，类型是恋爱AVG。游戏中清丽脱俗的精美画面与古典音乐的完美结合，给人以美的享受。此外游戏将全程语音，这也是原创的PC版中所没有的。游戏中登场的角色也很有性格，主人公被招入音乐院之后要和这3个少女一起排练，为了参加2个月后的正式演出，这是他们共同的目标。他们能成功的举办这场音乐会吗？

游戏也有搞笑场面





↑游戏中将以这样美丽的图片来交代故事发展，角色刻画到位传神，将充分烘托游戏的气氛。

菲尔·由哈斯
PHILL JUNHERS



「相信我，我一定会在音乐上做出一定成绩来！」

本作的主人公，第二提琴手，非常热爱音乐的热心青年。虽然没有受过正规训练，但对音乐的热情无人能比。

夏洛特·福兰西亚
CHARLOTTE FRANCIA



「这可不是什么开玩笑的时候！」

第一提琴手，是个非常努力的人，优等生。从小就接受贵族教育学习音乐，不过个人对感情方面比较苦手。

朱妮·阿尔吉诺
JUNI ARGIANO



「今天大家也要好好相处！」

中提琴手，意大利人，现在和妹妹一起住在音乐院的宿舍里。个人非常活泼，总是很热情很开朗的样子。

李 淑花 LI SHUHUA



「能和大家一起演奏，我真的觉得好开心！」

大提琴手，非常柔弱的东方女孩，对人温柔。但因为她复杂的成长环境，却拥有一段不堪回首的经历。

游戏中将使用全新的FFD系统来交代剧情

传统的恋爱AVG都是用单张图片附以台词或语音来交代剧情发展，因而给人一种比较沉闷的感觉。本作将采用一种叫做FFD的全新系统来交代剧情的发展。FFD系统将使用有动感的精美画面，并使用多种渲染手法来交代剧情，就好像看漫画一样，配以全程语音，绝对将给人以全新感觉。游戏中将有数千张精美画像出现，配合其几百种的画面切换手段，一定会让人玩游戏时感觉像在看电影一样。不仅游戏的临场感将会十分出色，也定将改变人们对恋爱AVG的一贯偏见。

构成游戏中剧情的就是剧中人错综复杂的关系，鲜明的人物性格，将看似枯燥的日复一日的排练搞得热热闹闹，下面就来看看主要角色的情况吧。



↑在音乐生活中的烦恼与感情纠纷等都会在游戏中出现，也许比起练习来处理这些人际关系反而会更复杂。

□责编/无无

视点 大象从PSOBB里获得的感受

作为家用机网络游戏的开山鼻祖，《梦幻之星在线》（以下简称PSO）从2000年12月于DC上诞生以来，已经造就了无数个奇迹。总制作人中裕司先生，也因为PSO的卓越成就获得过多次业内褒奖。在将近6年的创作、改革和创新后，曾经被数十万日本和美国玩家忠心支持的PSO，终于在日本世嘉和中国朝华数字娱乐的共同努力下，迈开了进军中国的步伐。而对中国玩家，尤其是世嘉铁杆玩家而言，这几乎是除了PSO诞生之外，这个系列给予我们的，最令人激动的事情。

大象作为世嘉游戏的铁杆，至今仍旧记得2000年底，在编辑部中于DC上第一时间从PSO上得到的视觉享受。只可惜一直受到国内网络环境和语言的障碍，未能透彻地理解这款作品。因此，当我得到中文版PSOBB内测帐号后，便难于抑止挽回当年遗憾的冲动。因此，如果各位将来有幸在PSOBB中，找到一个名叫大象的人类男性魔法师的话，那就是我没错了……没错，PSOBB中，我还戴着一副眼睛。



	最低配置	推荐配置
OS	Windows 98/Me/2000/XP	Windows XP
CPU	PentiumIII 700MHz以上	Pentium4 1.4GHz以上
内存	128MB以上	256MB以上
显卡	NVIDIA GeForce3以上 ATI RADEON 8500以上	NVIDIA GeForce3以上 ATI RADEON 8500以上
声卡	对应DirectSound	DirectX DirectX 9.0b
硬盘空间	1.3GB以上（还需要考虑以后Patch容量）	
网络配置	Internet连接环境实际网速 256kbps以上	

PC	厂商：SEGA/朝华娱乐		发售日：2005年预定
	类型：MMORPG	价格：——	目前内测阶段

虽然是电软的编辑，但大象在PSOBB中玩的还是很高兴哦！

于2004年7月15日在日本正式收费运行的《梦幻之星在线蓝色冲击》（以下简称PSOBB），是PSO系列集大成的最新版本，PSOBB不但继承了自从DC版PSO.Ver1之后所有版本的故事内容和系统进化，还加入了广阔的全新故事，更多的任务和细节调整，更多的道具和装备系统等。具体到中文版PSOBB，本次报道将做详细介绍。

PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst
梦幻之星在线蓝色脉冲

蔚蓝色激动人心的脉冲进化

视点 家用机玩家 完全包含PSO第一和第二章

早在GC版推出时，PSO第一章和第二章的内容便已全部融入。PSOBB一样继承了这一传统，使得玩家不但能够探明拉古奥尔行星上爆发怪异事件的原因，更能亲自目睹到“先驱者2号”彻查暗黑势力的经过。



一完整的故事背景，将会给我们营造一个完整的PSO世界。

视点 家用机玩家 全中文界面与对话系统

从内测版来看，汉化程度已相当完美，整体风格也非常接近原版。终于可以透彻了解任务内容，不会再稀里糊涂的去做了。中文输入也已成熟，可以使用系统默认的一种输入法。



一在中文版PSOBB中，我们再也不用苦恼于日文给我们造成的隔阂了。

视点 家用机玩家 过程精彩激烈的动作RPG

动作要素，是世嘉所有游戏的精华，即使是这款网络RPG，也浓缩了当年SONIC TEAM在游戏动作要求上近于苛刻的感悟和体会。不同于如今MMORPG中泛滥的点按鼠标和系统自动攻击的模式，玩家在PSOBB中完全就是在进行一个动作游戏，尤其是职业为战士的角色，完全需要即时地打击、防御和躲避敌人。一旦队伍中职业搭配齐全，整个游戏进程非常痛快，毫不拖泥带水。仿佛就是在玩闯关游戏一般。大象跟布塔和罗纳德熊一起玩时经常会高呼“过瘾呀，天呐……”

视点 针对PCONLINE玩家 体现玩家品质优良的在线游戏

相对如今已在国内泛滥的韩式MMORPG中，PK和外挂盛行的情况不同，PSOBB从系统设定上，便已经拒绝了人品中低劣的成分。PSOBB的基本游戏模式为：

1 组建团队（最多4人）



2 购买整理道具



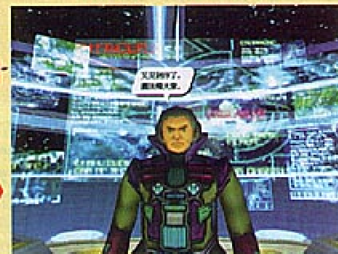
4 前往冒险



前往

回复

3 接领任务



PSOBB的地图系统只为团队服务，根据系统设定，每位用户在自己的区域中，只会遇见加入了自己团队的玩家。而且在完成任务过程中，同队玩家之间无法互相攻击，也无法通过杀死其他玩家来获得道具和经验。因此恶性PK是被系统自动断绝了。

PSOBB在进度保存上，抛弃了原来家用机版本地保存的方式，晋升为服务器存储。由于使用平台为PC，进度在本地保存更加容易被不良玩家进行修改，因此保存在服务器上的手段，可以很好的防止玩家作弊，这样对全部玩家而言，才是非常公平的。

好啦，各位玩家，第一波《梦幻之星在线蓝色脉冲》大象报道就先到此结束。由于目前PSOBB正处在内测阶段，因此广大玩家暂时还无法体验到其中的诱人魅力。不过没关系，大象还是会继续替大家感受本作的特殊滋味，并且不断向各位提供更多全新情报。那，咱们就下次再见吧。



视点 所有玩家 令人比较满意的连接速度

应该说，由于PSO采用了本地计算的方式，加上通行人数最多为4人，因此对于网络连接速度的要求并不太高。毕竟当初DC版初始运行时，日本境内是从窄带猫起步的。但在实际运行中，还是会因为网络数据传输速度的问题，而造成一些奇怪现象，比如出现人物角色的"瞬间移动"啦，以及角色攻击出现"隔空砍物"的现象等等。不过这些问题还不足以对游戏产生明显的不良影响，只是在争抢道具时，会产生一些混乱。不过，中途断线的情况还是偶尔有之，大象就曾遇到两次。

视点 家用机玩家 画面效果得到了最大程度提升

应该说DC版的两部PSO，作为单机游戏而言，最令人称赞的还是它精彩的画面效果。接驳显示器后可达640×480的显示精度，确实令人称奇。如今PC版的起始精度就是640×480，最高可达1280以上。



根据PC机能强弱，画面显示效果自然要比家用机版进化了许多。

视点 家用机玩家 很合理便捷的键盘操作

刚刚上手时，担心原本手柄的操作方式改为键盘后，会有很大不便。但经过大约1个小时的适应后，觉得反而比较方便，非常容易上手。

默认的移动操作是：

W：前进　A：向左　S：向后　D：向右　Q：自动跑

默认的攻击操作是（在方向键盘）：

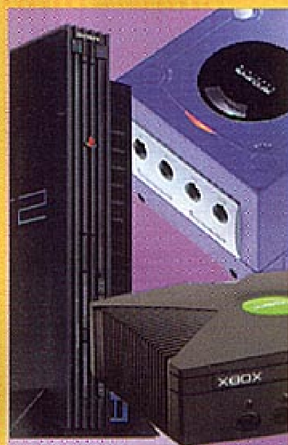
上：视点自动对正

左、下、右：三种默认的攻击方式（可自定义攻击内容或者按键效果）

按下Ctrl键后：

左、下、右：依旧是三种攻击或者道具使用按钮。

此外，键盘从F1到F12，都对应不同菜单的快捷方式，使用起来非常方便。尤其是F12，直接调用道具装备栏，是大象最常用的按键了。



编辑点评

Editors Voice

Console Games

10月16日 ▶▶▶ 10月31日



PERFECT 编者论派 ●追求完美派 极端追求游戏细节



无无 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行



北斗 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视



飞月 编者论派 ●人设至上派 以最初印象感受游戏

忍者神龟2 战斗核心

Teenage Mutant Ninja Turtle 2 Battle Nexus

10月19日 NA ACT



- PS2/XB/NGC
- KONAMI
- 39,99美元

游戏人数1–4人，仍然是清版动作过关的类型。难度比前作有所提高，还收录了早期的街机模式，四只忍者龟代表的是伴随我们成长的美好回忆。

老实说，这是一部让我失望的游戏。制作人在增加解谜要素的同时，反倒让游戏的爽快感大打折扣。由于场景构造趋于复杂，玩家在探索路线上的时间明显增加，但是游戏视点却不可改变，这在很大程度上带来了不便。操作性方面毫无令人欣喜的亮点，而且角色比例也缺乏魄力。即便游戏为玩家提供了四人同乐的机会，以往的那种热闹激烈的感觉也难以重现。

作为一个游戏工作者，我要说的是我这半个月还算非常幸福，因为本期评论的游戏都是神作，当然除了这个作品。游戏看得出是下了功夫去做的，场景和人物动作的设计都很细致，动作也比较丰富，弹墙二段跳等设计更有向SHINOBI看齐的意思。作品是要加强那种喧哗打斗的感觉，可惜的是手感还是一般，以及创意的不足，都很难让本作有太大作为。

最近晚上经常会看新版的忍者神龟动画，见到这款游戏自然是喜出望外。再次见到这四个各有所长的小海龟们果然倍感亲切，3D化后的游戏场景玩起来也颇有新意。不过游戏中的操作总让人感到比较别扭，实际的打斗效果也不够爽快，总体看来还是让人觉得游戏更多的还是在于原作本身的精彩。当然，顺便体会一下游戏中附送的原街机版作品也不错。

KONAMI总是来搞这一套，就算动画版可以取得一点人气，但您游戏也要做得出彩一点。作为传统清版动作游戏，龟2并没有超越前作的表现。系统上毫无突破之处，依然是在翻炒让人熟烂的老套路。如果说这款游戏中还有一点让我感到欣慰的话，那原作声优的出演还算是亮点之一。本作完全是为动画版而生，不知在落入俗套之后又有多少龟迷愿意去掏钱享受。

http://www.konami.com/tmnt2/

横行霸道 圣安德列斯

Grand Theft Auto: San Andreas

10月26日 NA A·ACT



- PS2
- Rockstar Games
- 49,99美元

游戏人数1人。GTA可以说是掀起现代暴力游戏风潮的第一人，抛开道德因素不谈，其高自由度以及吸纳其它种类游玩乐趣的方式的确令人称道。

这个游戏的巨大成功为整个业界树立了范本。由于自由度超乎想象的高，玩家在其中的活动可谓天马行空，即便是铃木裕大师，面对这样的奇思妙想大概也会脱帽致敬。然而该系列真正有杀伤力的卖点在于，抓住了人们渴望宣泄的时代特性，估计没有会拒绝在游戏中“做一点出格的事情”，所以即便新作没有在画面上找到突破点，也依然能够赢得玩家的喝彩。

时代变了，面对这样的一个游戏，坚信日本游戏至上的我深深地动摇了。的确是非常出色的作品，抛开其暴力倾向的立意不说，单是能操纵很多种的交通工具在漫无边际的超广阔地图上看风景这一点来说，就足够慨叹了；也许游戏界是该重新洗牌了。这也是我多年来购买的第一个美版游戏，希望它今后在我书柜里众多日本游戏的包围中，不会显得太孤单。

如果剔除掉游戏中暴力成份的话，本作甚至可以说是几近完美。相较于前作几乎4倍的地图，让玩家可以在这款以高自由度而称的游戏中充分享受到自由的乐趣。游戏的基本系统继承了前作，虽然画面质量算不上优秀，不过运行起来还是比较流畅的——再说GTA本来就不是重画面的游戏。北斗每天都会花上不短的时间在GTA的世界里徘徊，自有一番乐趣。

如果非要给本作挑刺的话，大概随随便便就可以数落一大堆。不过更高的自由度，更丰富的系统，却足以抹杀所有的缺点。游戏的分支依旧多到让人发慌，即使无聊时不去进行剧情而在街上横行霸道搞到地覆天翻也是不错的选择，甚至抢车后欣赏电台也是满有趣的事情。GTA的成功建立在打破传统游戏模式的基础上，而本作的高度再次让人震惊。

http://www.rockstargames.com/sanandreas/

圣诞夜惊魂 奥吉的复仇

The Nightmare Before Christmas

ブギーの逆襲

10月21日 JP ACT



- PS2
- CAPCOM
- 7,140日元

游戏人数1人，具有浓郁欧美文化风格的作品，以动画手法表现出来的鬼和骷髅丝毫不给人以恐怖恶心的感觉，相反却有一种节日的热闹和欢乐。

出身于迪士尼的制作人提姆波顿，在这个游戏中尽情展示了自己在游戏开发领域的杰出天赋。本作集合了许多奇思妙想的设定，虽然关卡流程简短，但是节奏疏密有序，充满新奇而又不失峰回路转的感受。尤其是取材自原作的BGM，不仅给人印象颇深，BOSS战的气氛更被烘托得非常热闹。不过战斗方面的要素似乎削弱得有些过头，让人感觉意犹未尽。

我很难抑制自己对天尊的敬仰之情，尤其是面对这样的一个作品。感觉近来C社的动作游戏越发欧美化。本作取材于欧美很有个性的电影，当然，游戏更有个性。也许你会诟病其古怪的移动方式，也许你会说手感很奇怪，但当你面对游戏中第一个BOSS时，相信你的顾虑会一扫空。如此美妙地将音乐与游戏结合，类似这样的手法贯穿全作，那它不是神作又是什么？

不愧是CAPCOM的作品，圣诞夜惊魂的确是一款不可多得的优秀作品。万圣节故事中的调皮鬼杰克在本作中成了一名与坏蛋战斗的英雄。游戏中的战斗非常爽快，敌人的造型也非常有特色。杰克可以把手上的绿色物质变成各种奇怪的武器，而且他自己还能够变成冒火焰的南瓜与圣诞老人，并拥有特殊技能。游戏轻松明快，绝对会让你玩得痛快！

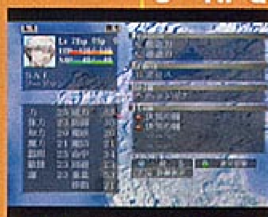
记得当初看原作的时就很为其独特的黑色幽默风格而感动，古怪可怕却又不招人厌的居民，凄凉唯美的画面和音乐，每个设定都独出心裁。游戏则完全再现了这种情调，背景的歌声、场景细节和人设都如出一辙。最绝的是该作还将音乐游戏的要素融入到BOSS战中，玩起来其乐无穷。简单的系统和爽快的动作也很易上手，绝对是近期不可不玩的另类作品。

http://www.capcom.co.jp/halloween/main.html

斯特拉的众神

Stella Deus

10月28日 JP S·RPG



- PS2
- ATLUS
- 7,329日元

游戏人数1人。Atlus最近新作迭出，既是要增加卖点，也是在努力改变市场对其“风格深沉晦涩”的看法。这种致力于原创作品开发的态度值得支持。

ATLUS的作品从来都不乏厚重而深奥的世界观，而本作则很好地把故事情节与战略要素巧妙结合在一起。推荐那些喜欢传统日式战棋，或有足够耐心的玩家去仔细挖掘。由于敌我双方的势力相当悬殊，因此难度颇高，非常考验战术思想的制定。战斗地图并不是很大，但是构成显然经过了深思熟虑。画面是比较有杀伤力的卖点，其中的蓝白色调会给人以深刻印象。

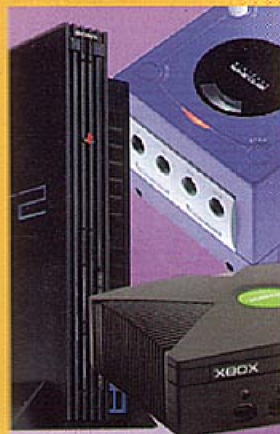
随着游戏的深入，我偶尔会感觉自己回到了10年前。因为已经很久没见到这么硬派的作品了：GAME OVER不能原地继续游戏，经验值不继承，直接LOAD记录重新开始。这些设定在今日已经非常少见了。游戏中极大的敌我能力差决定了对战术性的较高要求，这是一款目前罕有的硬派战棋游戏。其深邃的故事，厚重的历史，完全可以弥补部分系统不够严谨的缺点。

作为一款战棋类游戏，本作系统中最大的特色就在于其独有的RAP系统了。用来移动、战斗、使用技能与道具的行动点数AP，由于敌我双方的初始AP都是相同的100点，因此如何灵活运用AP达成战术上的协调就显得尤为重要。副岛成记的画风别具一格，游戏中的背景音乐也很有特色。如果不是由于火纹新作太过优秀，本作的影响其实还可以更大。

ATLUS公司为我们献上的一款SLG角色扮演类游戏。游戏的制作班底极具实力，其中不乏一些曾有过负责皇家骑士团及最终幻想战略版制作工作的王牌开发人员。游戏在各个细节方面的表现都堪称一流，故事厚重，系统方面则让人感觉十分亲切，人设和画风描绘相当吸引人，绝对是近期少有的精品之作。所有喜欢SLG类型游戏的玩家不要错过这款游戏。

http://www.stelladeus.jp/

官方网站



Editors Voice

编辑点评

Console Games

10月16日 ▶▶▶ 10月31日



小沛 编者论派 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏



彩火 编者论派 ●理论研究派 书本知识极其丰富



唯夜 编者论派 ●究极耐心派 面对读盘毫无惧色



布塔 编者论派 ●竞速赛车派 在速度中追求极致

泰克2 梦幻权杖

Tak 2: The Staff of Dreams

10月11日 NA ACT



- PS2/XB/NGC
- THQ
- 39.99美元



游戏人数1-2人，又是一款典型的以平台跳跃为主的美式动作冒险游戏。一些的设定令人想起美国动画中的“泰山”，属于平台动作类fans向的作品。

现在的游戏太多都是追求华丽的效果和刺激的过程，虽然玩的时候大呼过瘾，但是玩过之后不免会有疲劳的感觉，其实像TAK 2这样轻松的小品级游戏才最适合想用游戏放松自己的玩家。其首先是难度不高，不用费半天劲去琢磨怎么打；而且卡通的画面也是赏心悦目。谜题的设计也是别具特色，是精华所在。本作的自由度也较高，值得好好探索一番。

起初没有看得起这部作品，谁知一上手却差点欲罢不能，倘若不是稍显古怪的谜题将我拦住，现在没准还在埋头苦干。本作融合着标准的美式幽默，尤其是在人物对话CG上，可以看出制作方下了不少力气，因此所有动画第一次看都无法跳过。而游戏画面本身堪称出色，操作手感尚佳，虽然没有什么特色之处，但奇幻的世界风光还是能将我们吸引的。

标准的美式游戏现在已经有了两种典型的风格，一种是以强烈的暴力流血表现为卖点，另外一种就是类似于本作这样的3D下平台跳跃，结合趣味动作和解谜的手法。耳濡目染了过多前者之后，请不要忘记那并不是美式游戏的全部，西方风格同样包含有轻松和灵快。像很多其它同类游戏一样，本作把趣味融入了流程之中，但同时缺憾也就在于安于共同，少了些个色。

很吸引人的一款动作游戏，玩的时候感觉就像在观看一部精美的动画片。游戏的操作也是出乎意料的细腻，真的很难以想象这是一款来自于欧美公司之手的作品。看来我头脑中固有的美版动作游戏操作恶劣的印象应当改一改了。近期美版游戏大有抬头之势，出现了不少素质极高的优秀作品，而这款TAK2更是让我们看到美版动作游戏抛开血腥暴力后的另外一面。

新魂斗罗

Neo Contra

10月19日 NA ACT



- PS2
- KONAMI
- 39.99美元



游戏人数1-2人，流程中基本为俯视视角，同前作一样有追加关卡，同时还有众多的隐藏人物及武器供选择。游戏的日版也会在11月3日推出。

通关无数遍之后，仿佛对这个游戏有说不完的话：什么武器丰富啦，人物个性啦，隐藏项目多啦……本作的优点还真多。先前一直怀疑《魂斗罗》系列已经是穷途末路了，没想到游戏的表现还真是令人刮目相看。特别是每个BOSS的弱点研究，简直是其乐无穷。不过这个游戏最大的缺点就是流程有些过短，最后小沛通关一遍竟然只需要半小时。

作为优秀的驾驶模拟游戏，毫无疑问她会成为玩家的最爱，不过对比前作并未从本质上有什么提升，爽快的导弹发射数和华丽的飞机物理表现依旧噱头十足。加入了过多剧情体系的本作，在游戏中经常会安排一些强制性对话。虽然首次游戏时临场感较强，但重复本关时，强制时段未免会令玩家心急火燎。过于强调制作意图，使得游戏在玩家亲和力上略有不足。

在经历了前作相当的“硬派”之后，这次游戏在难度上做了一定的让步；而流程和BOSS战中又缺乏变化。一些改变我们不能说不好，只是总体来看缺乏创新的作品，其意义究竟何在？厂商的任何行为都是有其商业目的的，当初因为品牌号召力等关系复活这个系列，但在挖不到过多潜力时说不定就会停掉，在我个人看来这种游戏类型的受众如今日益缩小。

PS2平台上魂斗罗系列的最新作，与前一代相比进化似乎并不明显。个人对于这种所谓3D画面2D玩法的游戏并不怎么感冒，在我的意识里，似乎只有FC时代的魂斗罗才能被称作真正的魂斗罗。尽管现在的作品比当年旧作在各个方面都有了翻天覆地的变化，然而总让人觉得似乎还少了些什么？或许是因为那份独有的感动已被永远地留在了当初那个年代。

皇牌空战5 未曾传颂的战争

Ace Combat 5: The Unsung War

10月21日 JP SLG



- PS2
- NAMCO
- 7,140日元



游戏人数1人，支持宽银幕显示，写实派模拟驾驶飞行战斗系列，其美版仅比日版晚四天推出，在这种科技和金属的氛围下，似乎更原汁原味一些。

先前听说这款游戏的发布时，我最大的希望就是能够收录更多的飞机。现在看来，愿望是实现了：不但飞机种类繁多，而且每架战斗机的特点也得到了真实地再现。但游戏情节没什么太多的新意，关卡任务也是沿袭了系列的老一套。甚至僚机的AI也偏低，在某些战术的配合上明显慢半拍，不过缺点谁都有，对这样一款整体水平不错的这款游戏也不能太苛求了。

手感比较奇妙的一部“魂斗罗”作品。由于采用了系列比较少用竖版模式，因此从某种意义上讲，本作的难度有所降低。尤其是根据选择难度不同而提供的游戏机会不同，以及每个关卡都可单独攻略的设定，更是体现出为不同层次玩家提供游戏乐趣的精神。加上本作敌方角色形象上不再过于令人作呕，因此可以想见这部游戏应该能够争取到更多玩家的喜爱。

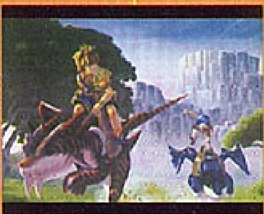
是因为市场太过于挑剔和苛责了吗？越来越多的系列作品采取了中庸保守的态度，说得严重一些，因循守旧也不为过。虽然本作的画面可以说相当精细华丽，多种真实机体的收录也大幅增加了写实感和投入感，但游戏进行方式等方面却缺乏进化。作品整体素质是不错的，因为相似的前作表现得就很好了，但一个著名系列要发展，不能总这么原地踏步。

皇牌空战系列登陆PS2主机之后的最新作。说实话，本作与AC4相比，并没有太大的进步，无论是在画面还是音效等均与前作水平相当，操作方面也似乎更加简化。本作中新加入的小队系统虽然比较有创意，但在某些具体的设定上还不是特别体贴。比如有时我们不得不在与敌人交战过程中去回答队友提出的一些无聊问题。NAMCO近来作品成绩一直欠佳，要努力啊。

凝龙传说

我が竜を見よ

10月28日 JP RPG



- PS2
- SCEJ
- 6,090日元



游戏人数1-2人，SCE的原创游戏一般总会给人以充满新意的感觉，这一款也不例外：其制作人做出过PS上的“跨过我的尸体”这样的特色作品。

很久没有见到这么纯粹的RPG了，光开头的叙事部分，我指的是还未进入战斗，就耗费了半小时以上。不过游戏的画面干净靓丽，内容也比较新颖的，主要的任务就是培育自己的宠物龙：捕捉到龙之后，通过喂食等将其培养成为得力的帮手。不同的龙会有不同的特点，玩家可以在众多选择间自主决定，所以除了战斗外，玩家还能享受到养成的乐趣。

如今业界最缺乏的精神，就是本作最独到的优点。作为原创型作品，尽管我们能从它身上看到一些其他游戏的影子，尤其是喂养龙的系统，但好歹无论故事情节、人物设定以及战斗系统，都还令人感觉清新。尤其是骑着自己喂养之龙在地图上奔跑的感觉，还真有些奇妙。对于希望接触传统日式RPG的玩家来说，本作的清新风格，绝对值得试上一试。

是一款纯粹的原创作品，这一点就值得鼓励。风格清新以及人设可爱是初接触这个游戏后的第一印象，具体到内容方面，具有极大变数以及挖掘深度的“龙育成”无疑是系统的核心所在；这既可以加强游戏的战略性，也容易使玩家获得成就感。转生系统可以给人以很强烈的世代沿袭的感觉，给整体活泼轻松的格调多少增添了几分历史感和厚重感。

打过之后，有些失望，与同一制作人名下的“跨越我的尸体”还是有很大差距的。养成方面绝对的前紧后松，后期收集到强力精灵后，很快就能把龙喂到最高级，而前期却很容易全灭。开头的交代部分也有些过长，高潮点较少，长时间游戏容易引起疲劳感。一直号称的“拥有两万种龙”，其实也不过是颜色和一些细节的变化。总的来说是不过不失的一款游戏。

官方网站

http://www.thq.com/minisite.asp?upc=46055

http://www.konami.com/neocontra/

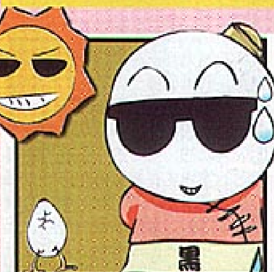
http://namco-ch.net/acecombat5/index.php

http://www.playstation.jp/scej/title/wagaryu/

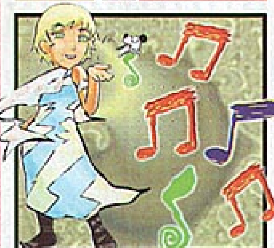


Editors Voice
编辑点评
Editors Voice
Pocket Games

10月16日 ▸▸▸ 10月31日



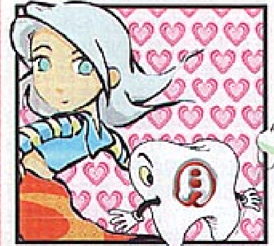
雪人 编者论派 ●生僻冷门派 对热门游戏不感冒



暗凌 编者论派 ●重度精修派 对沉迷的游戏极了解



宇部 编者论派 ●普良稳重派 普能总结性看法



飞月 编者论派 ●人设至上派 以最初印像感受游戏

回转瓦里奥
まわるメイドインワリオ

10月21日 | JP | ACT



- GBA
- NINTENDO
- 4,800日元

游戏人数1人，仍然是众多小游戏合集。卡带内置的感应平衡装置使得玩法充满创意，玩家将通过摇晃机体而不是方向键实现对游戏的控制。

任天堂的恶搞精神再度来袭！本作主要靠玩家通过来回晃动掌机进行游戏，各种小游戏则非常有创意，而且也让人再次对任氏的恶搞能力深表钦佩，相信玩过《瓦里奥制造》的玩家一定不会错过本作。不过要想一口气通关，玩家除了反应快之外，有的关卡还需要一定的日语水平，还要有充沛的体力做保障。打游戏的同时还可以健身，也算是本作的一大乐趣吧。

• • • • • • • • • • • • • • • •

一直对这个系列不怎么感兴趣，大概是因为不适应5秒结束游戏的方式吧。不过由“旋转”这个主题带来的游戏方式确实令人耳目一新，游戏风格一如既往的恶搞，新人物的造型个性十足，某些小游戏还是相当有难度的，像ME这种苦手不得不反复挑战（挑战次数保密）。不知道在晃动的汽车或者火车上会不会有影响，需要保持平衡的那些小游戏恐怕就没法玩了。

• • • • • • • • • • • • • • • •

这次的游戏比起之前的瓦里奥制造系列有着增大一倍的容量和增添了内置方向力度感应器。新颖的操控方式给人带来十足的新鲜感，不过提醒深爱自己GBA的玩家们，小心转着转着把您的GBA摔地上。GBA上就能做出这样的游戏，真不知道任天堂还能在NDS上想出何种创意。但同时此类游戏个人最担心的也就是新意的问题，玩过新鲜之后还能怎样的吸引人。

• • • • • • • • • • • • • • • •

一个字“强”！游戏内置倾斜回转感应器，玩家要靠晃动GBA而非按AB键来完成种种最短、最速、最多的任务。擦盘子、砸罐子、跳石头，每一个倾斜都是胜负的关键。最恶的是某些游戏的设定，比如章鱼火星人降临地球那关，如果成功的话它就会和地球人手拉手一起跳舞，寒……此外，游戏的配乐也非常强。强烈推荐购买正版，用键盘来玩乐趣可是会减半的哦。

F-ZERO高潮
F-ZERO CLIMAX

10月12日 | JP | RAC



- GBA
- NINTENDO
- 4,800日元

游戏人数1-4人，可以利用GBA专用通信线连接对战。充满科幻味道的赛车游戏，作品尤其注重加强对战竞速争斗的意味，其速度感体现得很不错。

深受好评的竞速类游戏新作再登场，带给人们的乐趣不减。节奏强劲的音乐配合造型独特的人物，给人一种时尚感觉。本作仍然给人以一种强烈的速度感，游戏时那种刺激的感觉会让玩家的神经不由自主地紧张起来。游戏的赛道设定有一定的难度，即使是此类游戏的高手也不能掉以轻心。喜欢此类游戏的玩家一定不要错过本作，相信它也不会让人失望。

• • • • • • • • • • • • • • • •

一向以速度感著称的系列名不虚传，速度感是本作给ME的强烈印象，多级加速使风驰电掣的感觉更甚（ME……ME真的不是在驾驶喷气式飞机吗）。能像预告片中的演示那样轻松发动旋转攻击弹开对手的感觉还挺不错的，联机飚速度很爽哦（雪人，不准撞我）！其实ME最满意的设定是爆炸或坠毁以后能在附近继续参加比赛直到跑完全程，是很体贴的设定。

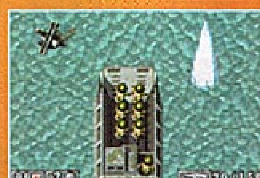
• • • • • • • • • • • • • • • •

本作继承了系列的独特风格，游戏画面清新，在保留原有系统外还新加入了3段加速、编辑赛道等诸多新要素，使得本作比以前的F-zero更具策略性。玩家不能像以往那样纯粹地靠赛车技术来取胜，而是需要根据不同的赛道、车辆、排位状况来调整，算是把竞速和技战术结合得不错。当然4人游戏玩自己编辑的赛道才是最大的乐趣，给玩家以很强的成就感。

• • • • • • • • • • • • • • • •

作为GBA上的第三作，新作在操作等方面有所提高，仍然以匪夷所思的狂飙和详尽的设定为卖点，超多可供选择的模式以及4人同乐的设计也都相当不错。利用助推超越其他对手或者自己编辑赛道的成就感更是不言而喻，具有一定的挑战性。只是以GBA为平台，所以在画面和配乐上还是略显不足。那种科幻超现实的氛围在赛车游戏中恐怕算是异类了。

看上去并不美



Medal of Honor Infiltrator
厂商：EA Games
类型：ACT
平台：GBA

支持双人合作与地图编辑，操作、画面和音乐都有上佳表现。

提起EA的“荣誉勋章”，相信大家都知道。该游戏在PC上大受欢迎，PS2版的“日出”也吸引了大批玩家。这次我们要说的则是GBA版的“荣誉勋章 渗透者”，让我开始玩并随后乐在其中的原因却是朋友当初对它的一句评语“这游戏不用金手指简直没法玩了！”。

高难度一向是欧美游戏厂商的风格，在本作中初上手时有可能五分钟没到就挂掉，更有甚者，曾经把三条小命全部丢在抢滩登陆的第一个场景（寒），难怪那位仁兄会如此感叹。不过只要静下心来多玩两遍，熟悉游戏操作和系统之后就可以轻松适应。

正如游戏的副标题“渗透者”，本作最大的乐趣就是穿过敌人三步一营、五步一岗的严密巡逻线，在看似不可能的情况下完成各种任务。偷偷的摸到敌人后面，掏出军用匕首，“咯嚓”一声（警告：这一招极容易玩上瘾，切勿在现实中模仿！）；用枪托将其砸晕是比较“人道”的方法；或是趁其扭头的瞬间迅速通过。从这点上看，游戏和MGS非常相似，不同点在于，MGS中你可以通过雷达预先看到敌人的视线，而在荣誉勋章中你只能凭自己作为一名战士的直觉去猜测，哪怕是一点点的轻率都有可能在瞬间让你丢掉小命。

当然，主角杰克·墨菲毕竟只是一名普通的下士军官而不是SNAKE那样的专业特工，尽管潜入是主基调，游戏中也安排了不少激烈的战斗场面。主武器的冲锋枪和步枪各有利弊，相较而言还是步枪好使，虽然上弹速度慢，不过威力大，只要准头好就能实现“每一个子弹消灭一个敌人”；灵活运用汽油桶的爆炸效果更是可以让敌人亲身体会到密集人海战术已经严重不适合现代化战争中对机动性的高要求。每一大关卡中都有驾驶交通工具的主视角战斗关卡，供乘坐的有坦克也有战斗机。一名普通的联盟下士就已经具备了专业级特工的水准，由此我们也可以看到二战中法西斯的失败是必然的——士兵素质，根本就没得比嘛！

另外，每个关卡都还有附加任务，全部完成的话就能额外获得一枚银质勋章。游戏中提供了数目不少的图片和动画，全部采用的是黑白胶片效果，就像以前的老战争电影，非常符合游戏二战的世界观。也许不少玩家对欧美游戏不怎么感冒，也许有人会因为难度而对它望而却步，那么，你敢来试试么？

本栏目提供的售价以最初标准店头零售价格为准，其中所公布的日版游戏已为税后价，美版则未含消费税。

由于现在的游戏跨平台、多地域版本发行的现象越来越多，我们的介绍也开始尽力纳入日版以外的信息，其中地域标记说明如下：JP(Japan)日版；NA（North America）北美、美版；EU（Europe）欧版。

分数	评价
40分 烤乳猪的一部分	丰盛华美的大餐，是绝对的精品！
36～39 一块美味的PIZZA	时尚而又能吃饱的正餐，值得细细品尝！
32～35 香喷喷的汉堡	很流行的食物，味道也不错，适合大众。
28～31 还不错的蛋糕	松软的食品，饥饿时可以用来填肚子！
16～27 无聊时舔的棒糖	实在没东西咬的时候可以用来打发时间。
0～15 没人吃的剩饭	能得到这个评价，证明这游戏可以去死啦！

责编/唯夜

官方网站 http://www.nintendo.co.jp/n08/rzwj/index.html

http://www.nintendo.co.jp/n08/b86j/index.html

美国一家调查公司近日对18-34岁的人进行了看电视时间的调查，发现看电视时间比去年要减少12%，相对的玩游戏的时间却增加了20%。

针对游戏市场的扩大，广告界也开始一系列行动。从数年前的"托尼霍克滑板2"开创了游戏中附带广告的先河，逐渐在游戏中广告是越来越多了。冬天发售的EA"极品飞车·地下狂飙"中就有BEST BUY、Cingular、Old Spice、Burger King等的广告。

各商家对游戏广告的投入力度也在加大，TI LARK LAISELA公司的广告费约有10%都投给了游戏市场。副社长JEFF BELL对此解释道："我小时候周六的下午茶后都会去看动画片，而现在的孩子则会选择去打游戏。"

目前对于游戏广告的问题是很难确定到底广告的效果怎样。针对这一情况Massive Inc.推出了针对PC ONLINEGA的测定系统，但目前还没有对应电视游戏主机的。尼尔森等公司也在对这个问题进行着专项研究。

EA今年的广告收入要比去年提高60%，此外Vivendi也准备在明年推出4款附带广告的游戏。

在正常情况下，任何人都讨厌广告，讨厌她以任何形式存在。尤其是当平静的生活被无端的阻隔时，一如行云流水的思绪瞬间就被几句低俗的宣传语冲淡得七零八落。人们对广告的厌烦情绪由此而来，也难以消平。

如果要追溯广告的历史，那从我国古代即已有以宣传为目的的陈列展示的广告形式出现，而杂志的广告有证可查的也是出现在17世纪的欧洲，广告伴随着人类的历史左右，而不断的推陈出新，一种又一种的广告形式出现在人们面前，被接受，被唾弃，被容忍，被尝试。

尽管很多人不厌其烦地反对着广告的铺天盖地，但是假如广告真的就此消失掉的话，那无疑会使很多人在生活的抉择和方向上变得犹豫，变得无助。广告由原先单纯的产品宣传，到现在近似于一种简短而又精妙的生活表述，显然已经大举影响了所有人的日常。曾经单调的理解能力被一节节丝丝入扣的广告片段激发得活力起来，而人们在对广告的需求和关注上远比我们现在所预想的要多得多。

形式的变迁，表现在广告的个人化与个性化，通过网络，通过报刊，更多的广告便利快捷地传输到人们眼前，甚至现在密布网络的垃圾邮件也是一种新生的广告形式，虽然它的出现可能永远都不会被人们欢迎。

广告的高密度轰炸，远越我们想象，在商业至上的游戏世界中，又怎么会少得了这些花花绿绿的金钱陷阱？游戏，从来就没有圣洁过，游戏广告在玩家的圣土中也早已扎根至深，撩开表面的噱头薄纱后，怕你会对游戏中的广告产生一些莫名恐惧。

我们曾经羡慕过日本人可以看到大段大段的PS广告，但却从来没想过对这些广告如果日夜过目，再好的脾胃或许也会倒了胃口。

已经不只一次提说：游戏是个商业得彻底的东西。既然如此，生挖游戏广告的诞生时间显然是十分愚蠢的行为，因为游戏硬件和软件自打接出娘胎就已经和各类广告滚缠在一起。

谈到这里，恐怕还有玩家对本文提到的"游戏广告"所指为何而挠头，以下我们将要谈到的游戏广告，并不是出现在杂志中、网络中或电视中的传统广告，而是直接出现在游戏当中的，与游戏同时进行、在无形中对玩家的意识产生影响的广告，这些平常我们不会太在意的广告形式已经越来越多的出现在我们熟悉的游戏当中，侵占我们的视野。当然，一些游戏广告的存在是游戏必须的要素，但将这些有趣的广告展示一股脑的端出来一起回味一下，还是极有必要的。起码，我们需要警惕这样一种全新的广告形式，虽然我们无力还击。

在你快乐体验游戏乐趣的时候，却并不知道还有更多与游戏内容有关或无关的宣传广告搀杂其中，也许你并没有注意过它们，但天长日久一种潜意识的心理暗示就会逐渐树立。比如编者现在就非阿X达X的牌子不买了……

厂商的自我宣传

没道理，作为厂家，我们必须自给自足，就算我们的产品差一些，怎么也得把牌子先打出去吧。只要您打过了这款游戏，相信您一定会说：这该死的XX厂，游戏真烂！得，您算记住我们的名字了……

做自己游戏，做自己广告，这似乎本来就是无可厚非的事。毕竟消费者在购买了自家的游戏后，也应该把品牌记下吧？就算游戏不好，起码也可以知道做这款游戏的公司到底是哪一家，从哪方面看给自己宣传都是自有道理的事情。而在众多游戏中，我们已经见到了太多类似的广告宣传。在编者印象中，为自己游戏做宣传做得最好，最用心的应该还是老铺NAMCO，在PS人气压胜的时期推出的"山脊赛车"。在这款游戏中我们可以找到当时NAMCO绝大多数的著名游戏的广告牌，这些广告版树立在赛道两旁，广告位置非常醒目(笑)，例如"皇牌空战2"、"时间危机"等游戏都可以在本作中找到影子。而在NAMCO后来的众多游戏中，我们也经常看到自厂自宣的情况，似乎对于宣传自己，老铺自有着老道的经验以及聪明的点子。还记得在"MOTO GP"、"高山滑雪"中出现的克罗诺亚以及钻地小子吗？这些作为隐藏角色出场的人物着实带动了不少喜欢该形象的玩家来购买软件，对于销量上的促进和作用就可想而知了。一方面利用自家著名角色来客串起到锦上添花的作用，另一方面可以大幅拉拢消费者眼球，使游戏从内容本身转移到了角色人脉上，这样的做法虽然增加不少游戏的可玩性和意外的乐趣，但其自始至终都是贯穿着十足的商业味道，不商业不称为广告，因此厂商的自我宣传在消费者看来既可以理解也颇为无奈了。

从现在游戏整体的发展趋势上来看，自家的广告宣传效果还是十分明显的，作用也很重要。同


↑"CAPCOM FIGHTING JAM"的场景除了熟悉的人物外，还有16人的宣传画哦！

↑钻地小子在摩托GP2中也搞笑地客串了一把。

↓虽然背后不是广告……不过也够"有意思"。

↓注意游戏上方的广告……恐龙猎人……

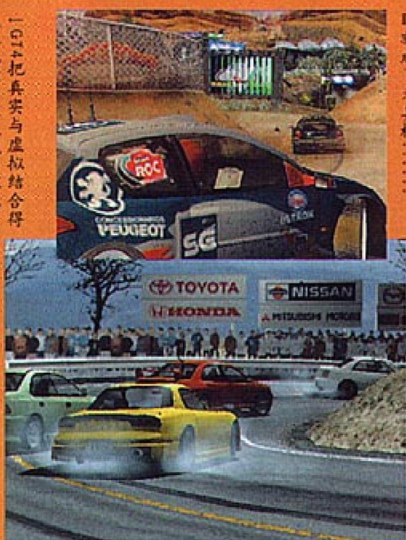
↑其实SNK的场景中文章是非常多的，酷酷音乐的主角和LOGO就经常出现在游戏中。

↑这张图分明是在给ZOE做宣传嘛，KONAMI也是老手了……



—GT4把真实与虚拟结合得天衣无缝，让人艳目不已。

—GT4对场景的模拟也近乎疯狂逼真，NASDAQ的大牌子真实再现。



—游戏中的立牌也可以像现实中一样进行转换，TG转眼就成了米其林……

—赛车场边的各种广告林立，这些广告已经被广大玩家默认。

能的限制，毕竟如果机能不能提供在游戏中设立大量丰富多样的材质帖图，那么制作人有再大的想法也是枉然，当然，同时还要满足制作人“我要这么做”的想法才行。仅在“一切皆有可能”的前提下，游戏中是绝对有必要出现广告的。

前面我们并没有提及厂商与广告本厂之间的利益关系，在错综复杂的商业体系下，游戏程序内容与广告的结合是一件比我们想象得还要复杂的事情。综合来看，游戏厂商想要在自己的游戏中出现丰富的广告宣传有几种方式：一种是通过购买某项赛事的版权来得到广告版权的，例如NBA、WRC等世界级的大型体育赛事、游戏厂商只要付钱给NBA组织，就可以得到包括球员的各项资料、周边广告等，而WRC也同样可以获得赛车以及场地上的各种广告的使用权，当然，这使用权仅仅限制在完全“再现”原赛事的基础上，虽然厂商要一次性付出大笔钞票；还有一种是直接与各广告本厂进行私下联系，绝大多数没有得到赛事版权的游戏都是通过这一手段来运作的。比如“极品飞车”，游戏厂商想要在游戏中再现车体的资料、模拟逼真的城市、再现各种广告牌以实现与现实世界完全一样的效果，这就需要厂商一家家的去叩响广告本厂的大门了。当然，这里面无一例外的会涉及到广告版权以及厂商的商标权的问题，对于一些名气大的游戏作品来说，一般广告厂商也希望能够在这些游戏中出现自己的LOGO等，因此多数情况是点头应事，而那些小厂则因为自己的游戏品牌价值的不足而无法得到信任，想拿到闻名全球的广告牌头就可能要付出版权费用。当然，这些费用不会非常高，否则游戏厂商就肯定是要饿肚子了。

不过，随着游戏地位越发的重要，许多广告厂商也开始重视了游戏广告的宣传效果，很多厂商甚至乐意大掏腰包在一些著名游戏作品中出现，而这样的形式则可能成为今后游戏开发商一大赢利点，未来游戏的广告之争是完全可见的。

上面扯了些别的。在说明了上面的情况后，下面我们就更容易理解厂商之所以“要这么做”的理由了。既然标榜游戏的拟真，那么现实中的一切都成为了游戏美工的模仿对象，纽约街头的标志性建筑，巨型广告牌，NASDAQ的大屏幕等等，都要真实再现。另外，中国长城在许多游戏中都有出现，比较著名的应该是SEGA的VF3（陈洛场地），街霸ZERO1（春丽场地），盗墓者3（冒险舞台），印第安那琼斯（冒险舞台）等，而在TECMO的著名格斗游戏“死或生 终极”里，万里长城再次成为了引人注目的游戏场地，而这些游戏舞台都以完全再现现实场景为目标而制作的。这些名胜古迹比较好的一点就没有那些需要付出高昂代价以及商业往来的广告牌，对于比较钟情于幻想题材的游戏类型，就可以很轻易的避免触及到广告版权的问题，而对于那些必须再现广告的游戏，比如体育类游戏，就是避无可避了。

还好，绝大多数游戏厂商都希望自己开发出的产品可以给广大玩家带来最真实的游戏体验，向着“亲自操纵现实比赛”的制作目标推进，因此除了制作出相对真实的临场感外，对于整体环境的模拟和营造也成为了必须完成的任务，而对于赛场上的模拟，各种大幅广告宣传显然是不能回避掉的。当然，就如前面所说的，很多厂商利用自己的广告来进行遮羞，以免去与广告厂商繁琐的谈判，但这样的做法对于很挑剔的游戏玩家来说就绝对是过不去了。

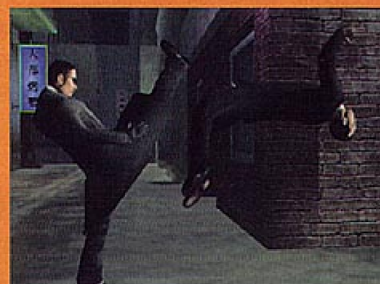
在追求真实方面，EA是当之无愧的代表，各大赛事的版权牢牢在手，对于那些花花绿绿的广告只要按照真实来制作就无须担心其他。顺便说句题外，SEGA多年与EA在体育游戏上的交火都处于劣势，最终与ESPN握手结盟，从另一途径得到赛事版权，终于将自己的游戏作品在拟真程度上摆到了与EA足可以分庭抗礼的地位，这也从一方面证明了“拟真”对于部分游戏类型的重要性。

虚假为了表现真实……

要得到真实的效果，还有另一条捷径，还记得游戏的本质吗?越虚假就越真实。有时候我们满眼看到的不过是些乱了色相的花花世界。在里面迷失也好，至少这里可以虚假得完全分不清楚现实，全当我出了趟国好了……

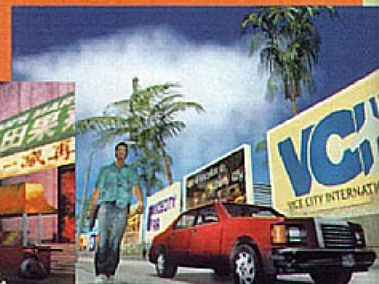
既然游戏中的广告是不可缺少的（指游戏需要模拟现实来带给玩家真实感觉），那么绝大多数现实题材的游戏作品中，需要与厂商进行沟通的问题就会增多。很多大品牌的厂商面子足厚，对于使用一些广告品牌可以在谈判中轻易获得，但也有很多厂商则不愿为此去费事费力费钞票。因此，很多游戏中看似华丽的广告，其实只是厂商故意制作的一些噱头而已，那些招牌在现实中是不存在的。这样做的好处就是厂商可以省却了很多与广告商讨价还价的麻烦事。结果在游戏当中自己制作各种广告就是相当方便的手段了。比如在GTA里，我们看到了很多广告牌，那些也不过是根据游戏需要而随意设计的而已，玩家可千万不要当真哦。

不过有部分游戏的广告牌故意在模仿真实的广告，这样的现象也不少见，而厂商也一般就视而不见了，毕竟游戏的广告价值在现阶段还不足以造成双方剑拔弩张甚至撕破脸皮的程度。尽管如此，笔者也并不以为随意编造广告是件非常轻松的事情。顶多各有利弊而已。

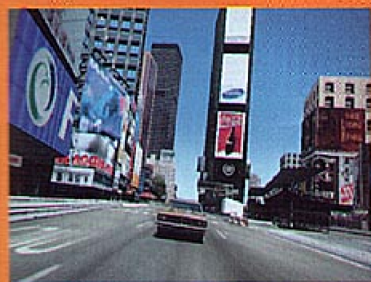


—背后的大都烤鸭是完全虚拟的招牌。

—虚假的广告在“极品飞车地下狂飙2”中被发挥到极限了。



↑横行霸道中也有各种有趣的宣传广告，虽然都是虚假之作。



↓奥运五环的牌子更是金贵，"雅典2004"是惟一取得了官方认证的应景之作。

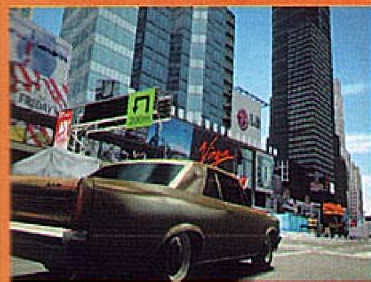




↑米其林在众多赛车游戏中是一定会出现的广告。

←比赛场边的各种广告招牌大概除了SEGA外，最抢眼的就是那个红色的。





↑纽约的招牌广告都在GT赛车4中真实再现！



←对于赛车游戏，车身上的模仿是必不可少的，各种广告要挂一身。



↑AMD的大牌子、居然还有奥林帕斯……，SEGA的游戏与广告一向结合得非常完美。

热门人物与客串的冷饭

如果没有了他们，游戏就失去了依靠，无论是真实人物还是虚拟偶像，在游戏中他们的身影都成为一款游戏能否成功的关键。捧炒人物带来的是滚滚财源以及更多的追星少年。

产品的人气拉拢是门相当高深的学问，在游戏没有开发前甚至仅仅是个雏形的时候，很多厂商就已经利字为先，疯狂炒作了。最近期的比如KOEI隆重发表的PS3软件"鬼"，就沾了已故电影大师黑泽明的光，使游戏的关注度推到极致。因此，如何利用当红或经典的偶像大师也使各厂商认真的学习了一把纯娱乐业的手段。树碑立牌的场面在游戏圈里已经上演了无数次。

老虎伍滋、乔丹、贝克汉姆等一派体育明星已是游戏中的常客，而一等好莱坞明星更是游戏中的招牌，有了他们，游戏就可以足够吸引眼球，有了他们，就可以轻易掏干追星族的腰包，因此这些活生生的"广告牌"也成了游戏可赖以成功的方法之一。

现实中的明星偶像是一种方式，但毕竟这些"印钞机"本身就价值不菲，除非厂商对取得这些明星版权的游戏产品信心十足，或财大气粗，否则想请动他（她）们本身也不是件容易的事情，很多时候厂商自己都有些心虚。与电影类似，游戏世界同样存在着"票房毒药"一说，这些一线公众人物随时都有可能使厂商的投资变成一片虚空，即便独具慧眼的老总时机把握得当，也绝不敢保证自己的钞票会不会回到自己的口袋里。

所谓明星效应，在真人上灵验，在虚拟偶像里也有这么一招。业界里手不断地感叹续作游戏太多，原创游戏太少，就是最明显的利用已形成的影响力来继续赚钱。更有甚者，厂商之间也可以进行人气游戏角色的交换，来达到提高彼此游戏人气的目的，比如ATLUS的女神新作中出现了CAPCOM的动作明星但丁（这位帅哥近期在同厂的动作游戏"幻侠乔伊"中再度客串，也不知道是为了增加JOE的人气还是想给"恶魔猎人3"打打广告……大概两者皆有）。



百事超人游戏系列组图。



←但丁客串的游戏已经不少了……



←老虎伍滋成了SCE和EA宣传中的常客，这块活动的广告牌让运动速对游戏产品更加关注。



→NAMCO是炒作虚拟偶像的行家。



↑SS的格斗之蛇。

在这里必须要特别提一下的经典广告角色，这一角色在欧美日都大出风头，虽然现在已经很少有人提及，但对于游戏中广告宣传来说却绝对可称得上是教科书式的标榜。这一经典角色就是PEPSI公司当年力推的PEPSIMAN——百事超人！

没有经历过SS时代的玩家大概对这个人物不会有太多印象，这一形象在游戏中出现最早是在SEGA的著名格斗游戏"格斗之蛇"的家用机SS移植版本中，玩家可以通过颇为无聊的秘技轻易使用到这一实力超强的角色。百事超人是百事公司在当年开始重点推行的新的商标形象，在欧美年轻人中有着广泛的人气，因此在与SEGA的谈判中双方一拍既合。使得该形象在许多玩家心目中留下了深深的印迹。在游戏中尝到甜头后，百事公司随后又开发了一款完全以百事超人为主角的动作游戏，名称就叫"PEPSIMAN"，PS为平台。这款游戏在《游戏批评》中也有过详细的评论。

百事在主打青少年流行文化方面与游戏相结合的非常紧密，这也成就了通过在游戏中进行宣传的经典事例。

在广告面前，人人平等，对于游戏厂商来说，现在除了要在游戏的内容上下功夫外，还对游戏中如何安插广告动足脑筋。未来的游戏如何能够让玩家安心享乐，当有一天我们的游戏世界也成为了广告商你争我夺的战争，不知道玩家们又该如何面对。



光环2

作为XBOX首发游戏的Halo：Combat evolved，无论各个方面的表现都非常优秀。Bungie对手柄操作FPS游戏的完美理念和Halo高超的制作水平，也使得以前家用机上的操作弱项—FPS类游戏，在家用机上得以发扬。xbox live上游戏的升级和对战系统，加上分屏对战和局域网对战，更使其生命长盛不衰。2001年11月发售后在很短的时间内销量就突破百万，并且一直保持不衰的销量，今年初全球实际销量就超过400万，如今仅北美的销量就超过300万，得到了玩家的认可。并且定于今年11月9日全球同步发售的Halo2的预定数量就已达到150万，销量超越前作指日可待。Halo系列当之无愧的可称家用机FPS游戏的NO.1！

□文/铁器　编排/宇部

XB	厂商：微软	发售日：2004.11.9	
	类型：FPS	价格：7140日元	其他：——

也许是因为1代的副标题叫最后一战，Halo2没有了副标题。想起官方消息没有公布之前，网络论坛上大家讨论Halo2的副标题会叫什么，出现了"再来一战"、"最后一战还没打完"、"没完没了"、"真·最后一战"、"Halo2：Just Buy It"等等有趣的名称，至今我记忆犹新。还有其他有趣的讨论，比如盔甲后面士官长的长相也是大家很关心的，有人说是担任士官长配音的Steve Downes先生，当然认为是Bill Gates的网友占大多数，更有甚者说士官长是"动物"、"和银河战士一样是个女的"、"猥亵男"……，当然我很同意"不做脸可以节省开发费用"这个说法；除此之外还有士官长的身高，光环的动力悬浮系统等等有趣的讨论话题。最近各大论坛上最新的话题是法文泄漏版是不是正式版，说法颇多。

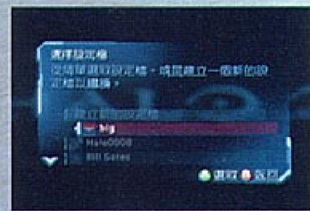
Halo的画面，音乐，故事，气氛等等各方面都非常出色，尤其是Bungie的高超AI制作水平，得到了同行的称赞和推崇。在欧美为推动XBOX的销售起到了决定性作用，并且在今年移植到PC上，画面分辨率也从XBOX版的480P（640*480）得到提高，最主要的是扩展了玩家群。Halo2经过几次延期，终于确定于11月9日全球同步发售，时隔多年的Halo2的各个方面自然比1代有更大的进步。首先画面用了更高的3D技术，使画面更漂亮，支持HDTV 480P的同时也加上对16：9宽屏幕的支持，当然还有Dolby 5.1立体声环绕系统等等。

【先来看看2代的几个新元素】

1.士官长装备	由1代的Mark V变为Mark VI。游戏中士官长HUD发生变化，并且跳跃高度增加了大概1/3，也许是护甲的原因。当然很可能和地点的变化有关，不同的地方的引力不同。
2.士官长的望远镜	在不带狙击模式的武器时，下压右摇杆就是望远镜，不过不能调整距离的远近。
3.环境和场地中物品的交互作用	对场地中的车辆进行射击，可以引爆车辆或者射击场地中的一些可以爆炸的物品，都可以对敌人造成伤害。而且可以移动障碍物，为自己找一个好的掩体。
4.乘物抢夺	抢夺载具是一个新要素。可以从轻型乘物两侧或后面抢夺，除了空中飞行的妖姬号，其他乘物都能抢夺。Bungie 称，抢夺载具时，通过一个跳跃登上载具、然后按键攻击驾驶员，从而把乘物据为己有。
5.乘物的弱点	Halo2 中的所有乘具都有弱点，都可以被武器摧毁（1代中人类乘物不能被摧毁）。例如幽灵号的反重力引擎和机翼，疣猪号的引擎和车轮是它的弱点。所以用武器抢夺乘物要小心，被自己破坏后抢来也不能用了。
6.乘物的撞击	乘物撞击会破坏，并且撞到自己还会破坏装甲费血。1代以任何力度撞击到物体都不会减损装甲能量，显然1代的设计是不真实的。
7.手榴弹的震昏作用	Halo2 中的手榴弹爆炸时可以对附近的敌人产生震昏作用。星盟战士尤其野猪兽，如果处于爆炸中心附近，虽然不会被炸死但会暂时性昏厥、迷失方向，有一段硬直时间，这是攻击它们的好时机。

【进入Halo2游戏】

① 建立个人档案



2代和1代一样，进入游戏后，要首先建立一个个人设定档案。只要输入名称即可，名称最大16个字母的长度。假如不自己输入，系统会用Halo0001，Halo0002……这样的顺序自动命名。也可以直接选择"预设"选项。

设置完自己的档案名称后，下次进入游戏就可以直接选择了，也可以选择别的。我不知道最多能设置多少档案，反正你可以尽兴的设置很多很多个，如果感兴趣你可以试试能不能设置到数目的上限。

② 登入XBOX LIVE

如果你的XBOX连接了网线，游戏开始前系统也会问你是否登陆XBOX LIVE，你可以转换到XBOX管理界面登陆XBOX LIVE。没有连接网线的话不会提示。

③ 游戏菜单

选完名称后看到了游戏的菜单。

和Halo1代一样，第一项是Campaign/战役，虽然故事肯定不一样，但这个选项是大家最熟悉不过的。

第一次玩的话，会是新战役选项。已经打过一些关卡后再进入，可以选择继续 选项，可以从最近一次储存的储存点继续游戏；选择关卡，顾名思义，选择打完后的任意关卡进行游戏。还有大家喜欢的双人合作通关模式。

4 下一项是XBOX LIVE

因为是泄漏版，所以这个选项还不能进入，当然根据Bungie的官方声明，目前泄漏版资料接续XBOX LIVE的话，GAMER TAG将被禁止使用。

从目前的资料来看，2代大大地强化了LIVE的功能，包括在线对战、下载内容、在线积分板等。

Halo1代的对战比赛一直如火如荼，就拿最近来说，今年8，9月份就在纽约的iGames Expo中从175个四人组队队伍中脱颖出一支，获得10000美元的奖金和5000美元的奖品。

Bungie已声称可以通过Live免费下载新武器等要素，就拿这点来说，Live对喜爱Halo的玩家的吸引力之大就毋庸置疑，并且折合300元人民币的Live全年价格很能让人接受。

2代导入了在线积分板（网上排名系统），而且Bungie.net也根据Halo一代玩家的反馈正在制定相关内容。

Plantronics紧跟着发售对应Xbox Live的Halo2头戴式耳机，可用来和团队内外交谈。

Bungie的工作人员也声称会参加2代Live上的公开和非公开联赛，还有挑战赛，有可能有独特的奖品。

5 第三项是SPLIT SCREEN/分割画面



这个选项在1代中的Multiplayer/多人模式中，因为2代大大加强多人对战功能，所以里面可以自订设定的内容更多。

选择完设定档后，进入"赛前大厅"，在这里可以看到左边是游戏规则，地图名称和地图缩略图和快速选项里的多个规则，右边显示玩家名称。玩家可以在"赛前大厅"进入对战或者离开。

在屏幕上方的"游戏设定"中设定对战事宜。里面包括变更地图、变更规则、快速选项、切换至：合作游戏。

变更地图：选择不同的地图，地图下方有文字说明。

变更规则：选择不同的规则，规则图标下有规则说明，选择后再次选择种类，每种规则中又有不同的类型，这些类型是不能再编辑的了，不过可以在设定选项中制定好规则，然后在这里选择。

快速选项：这里面包含的内容非常多，比1代详细很多。根据自己的要求设定战场事项。

6 SYSTEM LINK/系统连线

同样是令人兴奋的地方，尤其是当你熟悉Halo的操作和游戏里面的各种要素，就更能体会游戏的独特魅力。这是为不能Live的玩家准备的大礼，只要有条件，找到多人（最多16人）就可以组织对战party，当然16人的话要准备至少4台xbox和4台电视。熟悉xbox的朋





友会知道网络上有一个叫私服的软件，同样可以和世界范围的玩家对战，虽然条件不如Live，但免费。和分割画面一样，进入后选择设定档。

如果是已经建立游戏，会显示可以加入的游戏。没建立的话，出现"建立新的游戏"选项。

第一步，和分割画面不同的是 右下角出现"阵营隐私"选项，就是你建立的游戏房间公不公开。按X键后选择是否开启。

7 SETTINGS/设定



设定自己的档案，比Halo1代详细的多。有 玩家设定档和游戏种类。

玩家设定档：设置个人设定档的地方，可以管理设定档，进行删除，编辑，改名。

进入编辑后，注意：战役模式的字幕开启关闭选项在这里。

游戏种类：设置多人游戏内容，在这里对多人游戏规则进行设置，1代就有多达26种以上的规则，加之可以新建规则和可以编辑原有规则，并且设置的内容更详细，2代更加有趣。为了游戏平衡性考虑，游戏中个别选项并不是都可以设定成功，比如乘物只能在适合他的地图上使用。

另外，1代最后一项是DEMO/试玩，里面包括多个试玩版游戏和游戏的宣传video。2代把这些东西放到了第二张DVD上，这样使游戏光盘更加"专业"统一。

操作

FPS游戏用手柄操作一直是个问题，因为FPS在电脑上诞生，发展到用鼠标和键盘操作后，操作已经近乎完美，鼠标灵敏准确的视角控制，再多的武器数量键盘也能应付，左手五个手指快速的操作技巧等等，都证明了这点，而手柄操作的困难就不言而喻了。Halo的设计和操作在很大程度解决了手柄操作FPS的问题，游戏本身的大准星设计也更有利于手柄操作，当然更离不开XBOX手柄舒适的双摇杆。

【进入设置后，可以看到下面】



↑摇杆配置：游戏的默认配置。　↑按钮配置：游戏的默认配置。

Halo2会对XBOX的大小手柄自动识别，这是美版大手柄的配置图。



视野敏感度	很重要的选项，直接关系到个人操作水平。建议进入游戏调试自己合适的速度。有10个级别。
视野反转	右摇杆控制视角的上下反转。根据自己的习惯设置。
视野自动居中	当你向前走时，视野慢慢自动居中。也是根据自己的习惯设置。
控制器震动	顾名思义。设置手柄震动的开关。

开始游戏

Heads Up Display(HUD)/屏幕显示内容，2代的HUD改进很大。

武器指示（左上角；右上角）	左上角为手雷显示，左边为星盟的电浆手雷，右边为人类的碎片手雷。右上角分别是副武器图示，携带子弹数，当前武器，武器中子弹图标，和1代相比改进的地方是增加了另外一把武器的图示。
健康/盔甲指示（左下角）	左下角条状物表示护甲状态，2代取消了血的概念，由于士官长更换了新的Mark VI装甲，所以恢复速度变快，不过护甲被打光后挨几枪就会挂，难度还是增高了，游戏更加注重躲避。
动作感应器（雷达/左下角）	左下角护甲状态下面的圆形显示，中间的位置是士官长位置，黄点为队友，红点为敌人。
手电筒电量指示	2代取消指示器，不过更加人性化，打开后会根据士官长所处环境的亮度自动关闭，光亮度高的地方很短的时间就会自动关闭，黑暗的地方时间很长。
其它指示	屏幕正面方的中部。包括1代的进攻方向，行走方向，目标方向。战役模式中出现方向或目标指示的地方和1代不同，不如1代出现的多，2代只有特定地点出现指示。 2代增加了武器弹药提示，有两种，一种为武器内子弹缺少时出现，一个蓝色圆形带箭头的标志；另一种为携带子弹缺少，样子是黄色子弹。

多人模式的HUD和单人模式中的有少许不同。多人模式右下方有比赛规则，时间，比分等表示。

武器

【下面介绍Halo2中的武器】

在Halo的世界，手中的子弹用光后有三种方式继续战斗，一是找地上的武器(包括乘坐的武器），二是可以用手里的武器近身格斗攻击,近距离威力大很实用。或者当你希望保持弹药，你也可以用枪近身攻击。在敌人身后用效果更好，很多能可以一击必杀。第三种是Halo2新要素，武器交换，和NPC队友交换手中的武器。这样可以用队友手中的武器，一般情况下他们的弹药比较充足，并且可以用较弱的武器交换火箭发射筒等强力武器。

Halo2中也是两种手雷，分别是人类的和星盟的。每种最大携带4颗。除了手雷，1代可以同时拿两件武器，武器分两种类型，人类和星盟。2代中增加了双持武器这个新要素，使用单手所持的武器时可以一手拿一只，不过两把枪攻击的是同一个目标，可以同时攻击或交替攻击。虽然2代表面上是拿三件武器，让人感觉相当于两件半，因为双枪并不能随身携带，当你在双持状态时切换另一件武器，会丢掉一把。持单手武器时，如果地上也有单手武器，走近后按Y键可以双持武器。双持状态时走近地上的其他武器，按X键切换右手武器为地上的武器，按Y键切换左手武器为地上的武器。而双手都拿武器时不能投雷(因为这时的L，R键都为射击），必须扔掉一把，空出一只手投雷。



需要注意，双持同样的枪的子弹显示，双持同样的使用弹药的武器，子弹数虽然两侧都显示，但数量不是两侧的数量之和，而每一侧的数字都是两把枪的子弹总数。

【人类武器】

FRAG GRENADE

★携带最大数：4颗

大面积碎片爆炸，手雷作用有两个，一个是伤人，另一个是可以用来炸能够攻击到的乘物（1代不能炸坦克）。特性是投掷出去会滚动，还可以利用斜坡反弹到别的角度。视角向上越大投的距离越远，弧线越大，可以飞过阻碍物。

因为是手雷，所以爆炸后碎片攻击范围很广，有副作用，近距离慎用。对付大面积的虫族效果非常好，对战中飞跃建筑物偷袭对手感觉很棒。2代中的手雷爆炸速度比1代快了一点，投掷速度似乎要慢。

MAGNUM 麦格农手枪（单手持武器）

★子弹携带最大数：48颗

★武器最大装弹数：12颗

个人认为1代M6D手枪在对战中破坏平衡性，威力太过强大，射击精确度又非常高，并且有2x瞄准镜，即使距离稍远也能打击敌人，近距离格斗攻击各种敌人威力也很高，比较大的缺点只是发射速度较慢。2代的Magnum取代1代的M6D手枪，不能自动连射，取消一代手枪的瞄准器，子弹威力也下降，射击速度增快，提高了游戏的平衡性。虽然威力小了很多，但因为它是单手武器，双枪威力也很大。

SMG 轻机枪（单手持武器）

★子弹携带最大数：180颗

★武器最大装弹数：60颗

轻机枪，近身作战效果好，距离稍远子弹散射不容易击中。射击感觉和1代MA5B攻击步枪相似，取代了1代中的攻击步枪。射击有了后坐力，连射枪口会因为后坐力往上抬，所以操作上难度加大，但因为是单手持武器，可以同时拿两把，子弹携带最大数就为360颗，双枪一齐开火威力更大，大概是为了平衡性考虑才增加了后坐力，不然威力也许过大。

对虫族效果非常好，弥补了1代MA5B攻击步枪的不足。1代的MA5B攻击步枪对战中可用它走动攻击对手，破坏其护甲，接近到近身时用枪砸击对手，使其毙命。2代也许也适用。

BATTLE RIFLE 攻击步枪（双手持武器）

★子弹携带最大数：108颗

★武器最大装弹数：36颗

攻击步枪的样子很像1代的MA5B攻击步枪加上瞄准器，每次发射三发子弹，不能自动连射。射击精确度高并且有2x焦距，中远距离很好用。

SHOTGUN 散弹枪（双手持武器）

★子弹携带最大数：36颗

★武器最大装弹数：12颗



散弹枪比较大的变化是子弹携带最大数由1代的60颗减少到36颗。近距离有非常强的威力，也是对虫族效果好。缺点是远距离攻击敌人几乎没用，上弹速度和射击都很慢，近身砸击速度慢。个人感觉对战中整体效果一般，近距离效果很好，如果和另外一把远距离攻击武器配合有奇效。

SNIPER RIFLE 狙击步枪（双手持武器）

★子弹携带最大数：20颗

★武器最大装弹数：4颗

狙击步枪比1代子弹携带最大数减少了4颗，不过小焦距由2X变为5X。长距离武器，对付星盟威力大，可以同时射穿多个星盟敌人，不过对虫族几乎无效。因为是狙击步枪，所以有直接攻击，5x焦距（1代为2X）和10x焦距，狙击模式时按白键，可以夜视。狙击模式枪显示枪内子弹数。如果能熟练使用对战中威力很大，你可以找个隐蔽的地方一边偷袭敌人一边偷笑。

ROCKET LAUNCHER 火箭发射筒（双手持武器）

★子弹携带最大数：6颗

★武器最大装弹数：2颗

火箭发射筒的弹药携带最大数也减少了，由1代的8颗减少到6颗。发射速度慢，上弹速度慢，每发射两颗要再次装弹，近身格斗攻击速度慢。2x瞄准系统，2代增加追踪系统。1代对战中的效果也不是很好，距离远些很容易能躲避，而近距离发射可能会伤到自己，很注重发射火箭的时机。在别人没注意到你的时候发射最为实用。对敌人较少时，选用ROCKETS模式，享受户享火箭攻击非常有乐趣。

和散弹枪一样，同另外一把武器配合使用效果非常好。用别的武器攻击，等到时机到来切换为火箭发射筒使其毙命。2代加入追踪系统，远距离锁定目标，使这把武器更实用，并且在要妖姬号的地图对战时，用锁定系统可以比较容易的击落妖姬号。2代中人类武器改进很大，改进了1代平衡性不足的地方。配合使用效果好，可以互相弥补距离，速度等的不足。1代个人最喜欢手枪，2代到目前为止最喜欢攻击步枪。

【星盟武器】

星盟武器是外星高科技产品，大部分使用的是电浆和光学等能量武器，尤其是在Halo1代中。Halo2大大增加了星盟武器的数量，从1代的3种猛增到9种。尤其是多个新式重型武器和能量剑，使Halo2的战略性更高，科幻色彩更加浓厚，也使士官长在和星盟的战斗中可以做到“没有枪没有炮，敌人给我们造的”。增加的武器中也有类似人类的传统弹药武器。战役模式中，杀死每个星盟敌人后,其武器会掉落，你可以捡起来使用,用星盟的武器对付星盟威力最大。

PLASMA GRENADE 电浆手雷

★携带最大数：4颗

星盟的电浆手雷，最大特点是可以粘住对手，但不能粘住树等物体。粘住敌人3秒钟后爆炸。对大面积的虫族用处不大。对战中很考验玩家手雷投掷水平，碰到使用电浆手雷的高手会使你欲哭无泪。虽然电浆手雷爆炸对周围破坏面积比人类的碎片手雷要小，不过近距离也要慎用。

PLASMA PISTOL 电浆手枪（单手持武器）

★能量数100，打完后不能补充



电浆能量手枪,可以手动连射，也可以续力攻击，续力威力加大，并且一次消耗15点能量。续力弹在小范围内有小的追踪能力。星盟中很好用的武器，对战中续力后的子弹可以打掉对手护甲。2代对其威力有些削弱。

PLASMA RIFLE 电浆枪（单手持武器）

★能量数为100，打完后不能补充

自动开火，攻击精确度高，非常好用的武器，只是连发会发热，发热后需要一段时间恢复。2代中攻击力下降。

BRUTE SHOT 鬼面榴弹枪（双手持武器）

★子弹携带最大数：12颗

★武器最大装弹数：4颗

Halo2中新增武器，发射机械式子弹，可以补充。准星很特殊，呈弧线状。子弹会在斜面上反弹，不过反弹后即爆炸。射速快，上弹速度快，一次就补充满4颗子弹。

ENERGY SWORD 能量剑（特殊的单手持武器）

★能量数100，每次攻击消耗数量不等。

Halo2中新增的最特殊的武器，虽为单手武器，不过只能持一把。1代中黄色精英使用的武器，威力非常强劲。手持能量剑时士官长（或精英）会摆出格斗的姿势。可以横砍或竖砍，横砍面积大，竖砍距离长。战役模式中使用能量剑潜入的效果很棒，即使被敌人发现一般近身都可以一击必杀。跳跃攻击会给对手出其不意的攻击。

NEEDLER 刺针枪（单手持武器）

★子弹携带最大数：90颗

★武器最大装弹数：30颗

与电浆枪和电浆手枪不同，刺针枪发射水晶版的刺针子弹，可以补充子弹。射出的刺针在一定范围内有追踪能力，多个刺针有爆炸效果。2代发射刺针的速度变快，子弹数增多，不过威力有些削弱了，互相弥补了平衡性。战役模式中对付精英等个体敌人很好用，按住连发很短的时间可以发出很多刺针。对战中如果不能很好的和其他武器配合，将很不实用。并且连续发出的刺针还会马上暴露你的位置。

CARBINE 星盟卡宾枪（双手持武器）

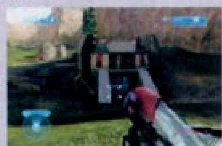
★子弹携带最大数：72颗

★武器最大装弹数：18颗

Halo2中星盟新增武器，发射集成在一颗电池子弹里的光学子弹，所以一次补充一颗电池子弹数就可以补充满18颗。枪上的两条绿色弧线模拟的显示子弹数量，打光后会变成红色。虽然不能自动连发，但射速快，上弹速度快，准确性高。并且有狙击模式。

BRUTE PLASMA RIFLE 鬼面电浆枪（单手持武器）

★能量数为100，打完后不能补充



外表和电浆枪长得很像，准星相同，格斗姿势一样，枪的颜色变为红色，子弹变成红色，比电浆枪子弹射速似乎快些。也是非常好用的武器，因为子弹射速快，枪就更容易发热，发热后需要时间恢复。

BEAM RIFLE 光束步枪（双手持武器）

★能量数为100，打完后不能补充。

Halo2中星盟新增武器，发射光学子弹，每次发射消耗5、6点的能量。准星非常小，发射子弹时枪旁边的圆盘会旋转。有5X和10X的焦距狙击。

Sentinel Beam 圣堂防卫者光束枪

★能量数为100，打完后不能补充。

发射连续光束，样子有些像火焰喷射器。连续发射会发热，发热后需要一段时间恢复。

乘坐物体

乘坐交通工具武器是Halo的另一大特点，在其他FPS中是很少见的。根据乘物的特点，在多人合作或对战模式中，活用乘物甚至可以起到扭转局势的作用，做掩护或快速占领重要部位等作用。人类和星盟的乘物从型号上分，可以分为两种：轻型武器和重型武器。

轻型武器的机动性高，很多可以用乘物直接撞击敌人，使其毙命，但是装载的武器攻击力相对要小。

重型武器的机动性低，靠上面的主炮对其他轻型乘物或地面部队进行攻击。

人类乘物是部队正规武器。

星盟乘物的特点是没有人类乘物传统的轮子，靠的是动力悬浮在空中。

2代新增加可以对车辆抢夺的设定，使战斗更加激烈。在车辆两侧或后面时可以按X键进行抢夺。不同的车辆攻击方式不同，比如幽灵号是跳上去把对手踢下车，而抢夺人类的天蝎号坦克就是到上面用枪开火，然后往里面扔手雷，使人不禁想起“星河战队”。

【轻型武器】

WARTHOG/疣猪号

人类的经典轻型侦查车疣猪号，一人坐在前面驾驶位置控制车辆且不能攻击，身体暴露在外，很容易受到攻击，作为驾驶员必须有献身精神。控制疣猪号需要些技巧，不然狭窄的地方不容易通过，碰到坎坷的道路容易翻车。副驾驶位置处可以坐人用手中的武器进行攻击，身体同样暴露在外，比驾驶员好不到哪去。后面站立控制车体上装载的不可拆卸的M41 LAAG三管旋转对空机枪，特点是电力推动，弹速快，子弹无限，每分钟发射450到550颗子弹，威力大。缺点是精确度非常低，不容易打中敌人。

战役模式中机枪对星盟效果很好，个人感觉在多人对战中，如果不是特定模式的话，疣猪号属于鸡肋。因为疣猪号上的机枪在对战中使用效果一般，并且驾驶和副驾驶要冒极大的危险。不过在多人对战最受欢迎的Capture The Flag With Vehicles（抢夺对手的旗子后乘坐同伴的疣猪号逃离）模式中，疣猪号可是大出风头。疣猪号的速度很快，2代机动性要比1代高一些，虽然武器威力没加强，但操作容易。

GAUSS WARTHOG/电磁枪疣猪号

装备电磁枪的疣猪号，电磁炮威力很强劲，但是攻击范围比较狭窄，需要掌握准确的射击。这也是为了弥补普通疣猪号攻击威力过小的产品。

GHOST/幽灵号

星盟的小型悬浮式侦查乘物，两侧装备两个电浆枪，射击速度很快，威力较强。2代增加加速能力，速度更快。机动性很好，控制灵活。不过乘坐在车上身体也是暴露在外，很容易受人攻击，并且不慎用幽灵号高速撞击墙壁等物体会使其受损，并使自己耗费护甲能量。撞击破碎到两侧的机翼，会造成射出的子弹偏离原轨道。

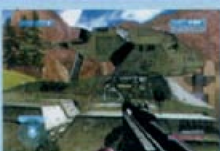
在两侧可以抢夺幽灵号，对精英等敌人时要小心被其抢夺。

SPECTRE/死神号

星盟的轻型乘物。身体躺坐在前面，然后前盖会盖上。后面可以站一个队友发射快速光学子弹，射速快，准确性极高。虽然死神号样子很小巧，不过两侧的翼上才可以坐人。所以他最大可载4人。

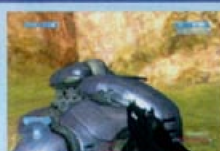
【重型武器】

SCORPION TANK/天蝎号坦克



人类陆军主战反战车坦克，装备专用主炮和副炮。开动速度比1代慢。主炮是威力最强的武器，发射速度比1代增快，发射后等待时间比1代快，弹药无限，虽然速度变慢，但整体实力变强，更加真实实用。副炮类似机枪，和疣猪号上的机枪类似，子弹无限，精度比LAAG要高些，用来牵制敌人的乘物作用很好。坦克机体外四角可以坐上四名队员，不过坐在外面极其危险，很容易被攻击和跌落车下。这样保持了平衡性，不然坦克完全无敌了。1代中的坦克装甲对驾驶员是没有保护作用的，虽然士官长乘坐在坦克内部，但是在外面的攻击是直接攻击到士官长的，坦克的装甲完全没用，虽然平衡性合理，但不真实。费血的设定2代合理了，坦克装甲起到了保护作用，用人类的火箭筒都要3发火箭才能击毙驾驶员。

WRAITH/亡魂号



星盟重型武器。1代没机会使用的亡魂号，2代可以用了。因为它是星盟的重型武器，发射电浆炮弹，炮弹射出轨道为弧线，有些像手雷的样子。因为是重型武器，所以其特点是机动性差，攻击力强，防御强，射程远。缺点是子弹速度慢，对付移动慢的乘物比较好，不宜打中移动快的敌人。因为移动缓慢，为了实用，设计了按L键加速前进，不过时间非常短暂，只能起到躲避敌人子弹的作用，一段时间后恢复动力才可以再次加速。

【飞行武器】

BANSHEE/妖姬号

星盟飞行器。游戏中惟一的飞行器，2代加入加速能力（默认键位，按L键）和空中技巧（默认键位，按A键和方向键）。装备固定电浆枪，攻击力强。战役模式中可以发射炮弹。

1代多人对战中不能使用，主要原因还是为了平衡性的考虑，因为1代中极难击落空中的妖姬号。2代的带追踪系统的火箭筒显然就是为妖姬号设计，互相弥补游戏的平衡。

出于武器平衡性的考虑，战役模式和对战模式中的妖姬号还有变化，战役中的妖姬号可以发射威力强大的炮弹，而对战模式中却不能。并且对战地图不能任意设置妖姬号。

除了这些，还有其他乘物，Bungie公布了外形，大概以后在Xbox Live中可以得到。

【道具】

对战模式中和1代一样有两种道具，一种隐形，另一种为加强护甲能力。战役模式中没有发现。蓝色金字塔状的为隐形，黄色正方体状的为加强护甲。





杀戮地带

试玩版感想

□文/SUNIX　编排/宇[illegible]

PS2	厂商：SCEA		发售日：2004年11月2日
	类型：FPS	价格：——	其他：——

PS2自99年问世以来，之所以一步步登上霸主的宝座，依靠的是其强大的软件阵容。PS2的游戏种类之丰富，数目之多，在各个领域都有非常优秀的作品，令其他主机难以望其项背。

但是在这样看似完美的软件阵容之下，却有着一个明显薄弱的环节——FPS，第一人称射击游戏。PS2上没有一个像样的FPS作品，更不要说XBOX上的《Halo》那样精心打造的超级品牌大作。这不仅令拥有PS2的FPS fans不满，大概就连SCE自己也看不下去了。终于，SCE决定寻找一款属于自己的FPS大作。

而另一方面，荷兰的一个制作小组——Lost Boys，从2000年就开始进行FPS游戏的开发工作，当中他们吸取了诸如《Halo》等大作的经验和优点，立志开发出一流的FPS作品。

就在2003年，当时SCEE的负责人看见了这个小组的一部名叫《Kin》的作品的初期阶段演示之后，当时拍板，毫不犹豫地收购了这个名不见经传的小公司，并借此把这款本来决定多平台发售的游戏，变成了PS2的独占软件。同年6月，制作公司正式更名为Guerrilla，全力为PS2开发这款用来对抗其他家用平台FPS的游戏。

2003年8月1日，游戏以《Kill Zone》的名称正式发表，SCE表示，他们对这部作品非常有信心，确信以它的素质，可以取得令人瞩目的成就。于是一夜之间，“《Halo》杀手”的称号不胫而走。现在无从考证这样的口号到底是SCE和Guerrilla的宣传，还是好事者制造事端，但是从中也足见SCE对其之重视和Fans的期待之情。而且，既然是两大平台的当家FPS，放在一起作比较是顺其自然，再合情合理不过的事情，任何人大概也没法回避这个尖锐的问题。在经过了几年时间的酝酿之后，《Kill Zone》终于要面世了，这部将要和《Halo 2》在11月的北美战场正面厮杀的作品，到底能对《Halo 2》产生什么样的影响？大概很多人都等待着看究竟怎样一个结果吧。

当然，《Kill Zone》所面对的实际情况并不乐观。首先《Kill Zone》开发者面对的就是PS2相对严苛的硬件环境。众所周知，PS2在性能上明显低于XBOX，这让《Kill Zone》在画面表现上几乎已经先输一节。且不说Halo 2，就从目前公布的游戏图片来看，《Kill Zone》能不能超越《Halo》，都是个大问题。接下来就是DS2的问题。PS2的DS2手柄似乎天生就不是玩FPS的料，和XBOX的手柄比起来似乎无论在手感上还是爽快度上都稍逊一筹。于是在操作方面，也让人不得不对《Kill Zone》多一份担心。

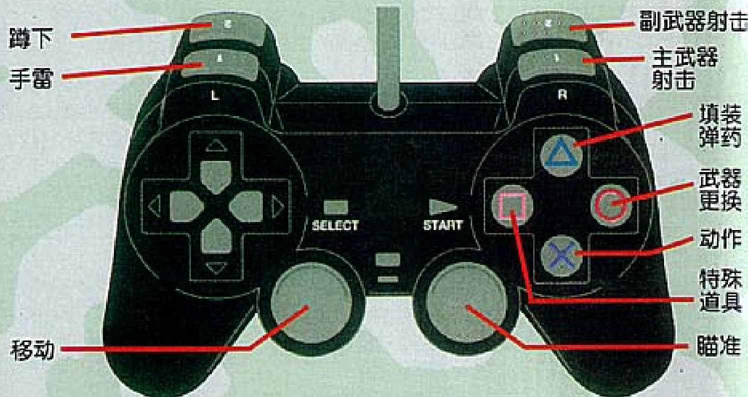


就这样，面对着评价甚高的《Halo》和来势汹汹的《Halo 2》，Guerrilla的《Kill Zone》到底能拿出什么独门绝技来吸引各位玩家的眼球呢？笔者意外的在发售前拿到了《Kill Zone》的试玩版，那就不妨看看这个容量只有1.1G的DEMO能为我们展现些什么吧。

这次的试玩版内容非常简单，只提供有两个任务可以选择，分别是：HELGHAST ASSAULT 和 STRANGE COMPANY。

可以选择的人物有三个：Templar、Luger、Rico。这三个人分别拥有自己的特长：Jan Templar上尉是一个非常全面的战士，无论何时都能带领队友走出困境取得胜利；Luger，一个静悄悄的杀手；Rico，机枪手，总是能用最强大的火力为己方提供有力的支援。

好了，首先先让我们来熟悉一下这个游戏的操作。



按下左摇杆：冲刺跑　按下右摇杆：Zoom
方向键上：Zoom in　方向键下：Zoom out

在第一个任务里，我们可以选择人物的只有Tempaler一个，任务的地点则是Vekta城的边境。Vekta城受到HELGHAST的军队越来越猛的进攻，而你则要和ISA的同伴们一起坚守住自己的阵地，给予敌人有力的还击。

根据网上之前透露的一些剧情来分析，游戏中你的敌人，被称为HELGHAST的一方，就是人类向宇宙移民开始之后，产生的殖民地激进派，而ISA则是保守的地球派一方，双方由于观念的差别和野心的趋势，最终导致局势走向了战争。



游戏中突击队员Templar，使用的是一把M82式自动步枪，可以装配枪榴弹或者刺刀。特殊武器为手枪。任务的一开始，你被安置在了硝烟弥漫的战场的最前线，负责阻击敌人的大举进攻。在你的带领下，4个人的行动小组要互相配合，坚守阵地的同时到达指定地点。

而在第二个任务，我们可以分别选择的除了第一个任务出现过的Templar以外，还有Luger和Rico两个能力各异的战士。根据不同人物的选择，任务的流程会有不同，每个人完成任务的路线和方法不完全一样。这就意味着，同一个关卡，重复娱乐性的增加。

Luger是一名狙击手，带有热力探测仪（按“□”打开），即使在漆黑的环境下她也可以清楚地观察到敌人的动静。尽管在试玩版里Luger手里的枪只有低倍镜，但是根据菜单里显示有zoom in 和 zoom out的按键来看，以后还将获得更

高等级的狙击枪。如果让Luger用R2键开火，则子弹为单发且威力要大得多，对敌人基本胸部以上都是一击必杀。和另两个人还有一点不同是，Luger的特殊武器是一把匕首，你将有机会体验一下从后面慢慢接近敌人，然后一刀索喉的快感……很明显，Luger的行动将以隐秘、暗杀为主。

Rico是个体格粗壮的黑人小伙，手里的机枪火力超猛。封锁线路、火力掩护队友就是Rico的任务。Rico的机枪没有像步枪和狙击枪一样带狙击镜，所以对于远程作战的能力有限。而相应的他也有自己的独特优势：他的副武器是威力极大的火箭筒，杀伤力比Templar所用的枪榴弹更胜一筹。

顺带提一下试玩版里另外两种可用的武器。一个就是那些带面具的HELGHAST士兵所用的自动步枪，主要性能和ISA的M82大体接近，区别在于这是一把散弹枪和步枪的混合型步枪，按R2开火的话，是可以在近距离对敌人造成重大伤害的散弹。另外一种是在HELGHAST ASSAULT出现的重机枪，带固定支架，只能在指定地点使用。

两关的流程很短，只能窥探到游戏的冰山一角。而剧情和关卡设计、网络情况、多人配合状况这些东西现在还无法了解，只能根据现有的资料做一些小小的分析。

先来谈谈操作。本来很担心DS2的操作，但是在玩过这个DEMO之后，结果出乎意料——没想到DS2手柄可以做到这种程度。感觉很舒服，不再是以前那种用PS2玩FPS时候生涩的感觉了。动作的运用非常自然，瞄准也非常人性化，移动很流畅。可以负责任的说，《Kill Zone》已经彻底让PS2上的FPS操作改头换面。那么为什么原来PS2上的FPS控制如此恶劣呢，究其原因，我想大概是一款没有出现过为PS2量身定做的FPS，更不要说像《Halo》那样精心打造，专门为XBOX而生的FPS大作。一旦开发人员对DS2的情况有针对性的开发和调整的话，一个专门为PS2而设计的FPS（就像专门为XBOX手柄设计的Halo的操作那样），情况还是可以让人满意的。



瞄准方面学习了Halo，使用了大准星，这确实是很必要的，毕竟你要用手柄来瞄准的话，一个像PC游戏那样尺寸的准星是非常让人恼火的（而偏偏有些家用机上的FPS就是这么干的，这个笔者曾经有痛苦的经验）。但是《Kill Zone》的瞄准还是比《Halo》来的难些。首先，Halo无论什么距离上，大准星套住敌人就是有效的攻击判定，而Kill Zone则不是，比较远的话，有时即使粗略的套住了也打不中，还是需要拥有一定的精确性。其次，Halo的准星在经过目标的时候，会有一定程度的减速，这也帮助了玩家进行更小范围的微调，《Kill Zone》则并没有这种设置。

也许是制作人员并不愿意诸事皆学Halo，又或者是为了刻意进行难度的平衡，所以才会出现这样的安排。无论怎样，这些并没有使我在游戏中产生不适，我认为它和游戏的整体配合非常的贴切，不会影响战斗的流畅，只要把握要领之后同样可以找到射击的快感。

接下来的问题可能会有些争议，就是在这个游戏中，没有单独的跳跃键。有人一定要发牢骚了，FPS怎么能没有跳？《Quake 3》中的火箭跳，《Counter Strike》中的大跳小跳，还有《Halo》中我们的士官长对星盟作战的时候也需要非常积极的进行跳跃……可以说对于FPS来说跳跃算是一个非常关键的动作。那么是Guerrilla的设计人员疏忽了，或者是犯了错误？我认为并不是这样。在长达数年的开发过程中，尤其是借鉴了很多FPS大作的情况下，他们这么做应该是有着自己的道理的。

跳跃到底起到什么样的作用，我的观点是：这取决于地图和关卡的设计。大概Guerrilla开发者认为双方交战，激烈开火的时候，有人蹦蹦跳跳地开枪过于搞笑（不开玩笑，这样的场面在Q3、CS里虽然常见，但并不符合常识）。交火的时候，对于掩体的利用、火力的配合，以及士兵对枪支的控制能力才是战斗的重点。如果在现实生活中有人上窜下跳的开火的话，一定是活得不耐烦了。《Kill Zone》虽然也是科幻题材，但是并不是超现实的作品，里面甚至连外星人也没有涉及。力求气氛真实的开发小组也许是出于这么一种考量，所以把他们认为在交火中认为不合理论的东西给拿掉了。

而且，不能跳跃并不意味着你在行动中会受到限制。需要跳跃障碍或者攀爬梯索，跨越壕沟的时候，“×”键可以完成这些动作，游戏中定义这个为动作键。也有人认为这样影响了自由：我不能自由的跳跃，不能去我想去的地方。当然这一点不需回避，但是我仍然认为只要把系统真正做到完善，完全可以从其他的方面来弥补，没有必要太过教条。



当然像有些朋友患有“FPS行动跳跃强制症”，端着枪非蹦蹦跳跳不能前进（比如我某FPS玩友）。不过这种症状也不是不能医好，你看CS在推出1.4版之后，不是不少CSer都治好了这种病么，呵呵。不好意思，走题了。^_^

说回《Kill Zone》，对于扔手雷的设定我比较喜欢，按住L1键可以让手雷在手中保持读秒，这样你就可以决定什么时候把它丢出去。你可以迅速丢出，然后自己还有时间找地方躲起来；或者等一两秒钟再丢，让手雷在敌人身边迅速爆炸；甚至等到读秒结束，扔出以后脑让手雷在敌人头顶开火。不用担心炸到自己，这是未来科技么！在启动手雷之后（不知是拔栓的还是按钮的 :p），手雷的一侧会有读秒的计时指示灯，方便玩家掌握时机。这样的设计在对战或者通关过程中，增加了很大的灵活性和技巧性。

人物在移动的过程中，有一个加速跑的设置，方法是按下R3键（左摇杆）前进。这个时候不能瞄准和开枪，速度比平时跑动快很多，但是会消耗体力槽，体力槽耗尽将不能再冲刺。这样短途的冲刺，应该会在某些关卡起到非常重要的作用。另外试玩版中没有BOSS，不知道正式版是不是也不会出现。

从画面来看，《Kill Zone》在主流FPS中（包括PC平台）算不上及格，但是在PS2的游戏中仍然可以算是上乘。也难为了Guerrilla的程序员了——面对一个5年前的主机，我只能说他们在保持流畅的情况下，尽了自己最大的努力。《Kill Zone》的色彩较为单调，于是靠营造的气氛来弥补；场景偏小，就用漫天的迷雾来增加空间感。也许你会把这看成是“取巧”的行为，但是看得出，为了最大限度的体现游戏的环境氛围，设计人员花了相当大的心思来在场景设计上作文章。

另外比较让人满意的就是，它保持在了一个相对流畅稳定的速度上，甚至比《Halo》还要显得流畅。不过总体上来说它的画面表现还是无法与《Halo》相比，比起Halo宏大的场景和丰富的色彩来，还差得太远。看来要想在画面上压倒Halo系列，Guerrilla只有在PS3上做准备了。

总的来说，《Kill Zone》的画面还是有可取之处的，尤其是对于PS2这个平台来讲已经非常的出色了。干净整洁，速度流畅，场景和敌人的刻画也是有板有眼，一丝不苟。可以让人接受，至少不会是一看画面就兴趣大减的那种作品。

敌人的AI设计可以说是不过不失，DEMO版也没有难度可以调整，不知道正式版会不会有所变化。敌人的行动算得上“果敢”，该开枪的时候决不手软。有一次我在通风道里看见下面的敌人，幸灾乐祸地开枪杀了一个，结果一串手雷扔了上来，没办法跑，活活被炸死了 -_-，但是也有些时候就站在敌人面前都对你视而不见，这种夜盲症实在不适合出来当兵……希望正式版能够有所改进吧。

说起整个游戏最让我着迷的地方，在于它那相对单薄的画面下所展现出的优异的世界观。无论是建筑物的风格，敌人的造型，枪械的描述都有着浓重的现实主义科幻色彩。

科学进步导致世界秩序崩坏、代表强权的军队、混乱的战争……游戏中展现的一切都显得真实可信。尤其要称赞的是枪械的设定，即使是最挑剔的军事迷，也会为那一件件像模像样的武器而感叹。当你在游戏中填装弹药的时候看画面上的动作，简直就是一种享受。还有手雷的定时器、敌人从直升机上是用绳索降下的镜头等等细节，都显得非常逼真。这从另一个角度，营造出了一种身临其境的气氛。这种硬派的写实风格，和《Halo》的超现实主义的浪漫色彩形成了鲜明的对比。如果说《Halo》是一部波澜壮阔美仑美奂的宇宙史诗的话，那么《Kill Zone》就是一篇硝烟弥漫的战场纪实。同为科幻题材，给人的感受是如此的不同。（《Half Life》是悬疑片？《DOOM 3》是恐怖片？英雄萨姆是喜剧片？，不好意思，又跑题了 :p）

两天里，这个DEMO玩了几次，总的来说对这个游戏的印象相当不错，让我对11月的发售更加期待。整体的节奏、故事的发展、关卡的设计，这些相当关键的要素都要等到正式版里面才能知道，希望《Kill Zone》到时候能给我们带来更多的惊喜。

并不一定要去期望什么《Halo》杀手，以《Halo》在家用机上的超高成就，这也显得不切实际，我们只希望这是PS2上真真正正的一部好游戏，好的FPS游戏，这就够了。







ポケットモンスター エメラルド Pokémon

口袋妖怪·绿宝石

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2004.9.16
	类型：RPG	价格：4800日元 其他：——

口袋妖怪GBA系列的巅峰和终结者——《口袋妖怪绿宝石》面世以来，由于其引入了全新的战斗边疆（Battle frontier）作战系统和定点教学功能，使得该游戏对战中的变化更加扑朔迷离，队伍的合理组合亦提升到前所未有的重要地位。下面我们就围绕口袋妖怪战术的新名词“combo”来介绍如何组合才能让招式发挥最大的效能。

对于何为“Combo”现在尚没有一个准确的定义，狭义上来说只有变圆＋滚动/冰球等等几个少数特定招式组合才可成为Combo；广义上即使远吠/甩尾＋撞击也能成为一个Combo。现在说的战术Combo是综合种种招式、特性、道具的组合，由于这次只讲组合，所以先抛开对战中PM、招式限制不谈。

天气篇

结合种种对自己有利的天气提升自己或者对对手不利的天气干扰对手是对战中常见的战术，晴、雨、沙暴天气都有两种方法发动，一是招式“放晴”、“祈雨”、“沙尘暴”或者“干旱”、“降雨”、“沙岚”，而冰雹天气只有招式“冰雹”可以发动。

1、晴天

◇ 晴天＋[火系攻击招式]

点评：晴天时火系招式威力变为1.5倍，这是最常见的提升招式威力的组合。

—九尾在无晴天情况下使用热风

—给予对手带来的伤害。

—先使用日本晴。

—九尾这时使用的热风的威力就明显要大很多了。

◇ 晴天＋太阳光线

点评：晴天时太阳光线不必吸收即可放出，太阳光线甚至已经达到了依赖晴天的地步，在没有晴天的情况下用太阳光线是要冒生命危险的。

—美丽花先使用日本晴。

—太阳光线当回合就可以放出。

◇ 晴天＋光合作用/朝之阳/月之光

点评：晴天时光合作用/朝之阳/月之光的回复量变为2/3，作为晴天中的补血技能比生蛋/自我再生等好。

—晴天情况下的回血量。

—先使用日本晴。

—接着再使用月光。

—此时的回血量就变为2/3了。

◇ 晴天＋叶绿素

点评：晴天时叶绿素特性的PM速度翻倍，这比之速度果的好处在于提升量更大且加速度后对手很难超过。

代表PM有：

★1、椰蛋树。特性叶绿素，晴天+太阳光+觉醒火+光合作用。本身的速度不佳，但在晴天中有特性提升所以不必担心。晴天能让太阳光当回合放出，不仅增加了效率还增加了机动性。觉醒火威力不大且没有属性加成，但晴天可以弥补草系使用火焰系招式威力不足的弊病，105的威力对于草系招式打击不利的钢、毒、飞、虫、冰、草系敌人有一定的打击+震慑作用。光合作用在晴天中恢复量惊人。在有速度优势的前提下对于长久的消耗战十分有利。晴天中草系不仅能利用叶绿素特性提速，本系的太阳光也能

直接放出，本来威力一般的觉醒火威力也能得到大幅提升，最重要的还是能用光合作用迅速补充战斗力。

★2、毽子棉。特性叶绿素，在晴天中它那110的速度一翻倍连提了一阶速度的速度蝉也不够它快。与椰蛋树不同的是椰蛋树偏攻毽子棉偏守。有晴天中的速度保障以及恢复保障，毽子棉就可以安心地使用各种可怕的辅助招式了。如寄生种子、催眠粉、麻痹粉、棉花孢子、毒毒、鼓掌等等。其中最有代表性的是寄生种子，不仅因为它是草系的独门绝招，而且这招的威力强大，对敌人每回合的伤害是不多，但对自己的恢复不少，对于敌人试图强化的PM是个很大的阻碍。晴天中草系不仅擅长速攻，辅助也是一流的。

★3、喷火龙。火系PM在晴天中使用火焰系招式威力有1.5（属性）×1.5（天气）=2.25倍的提升。且喷火龙的特性能够使它在危急的时候火焰系绝招的威力再次提升1.5倍，这时一个火焰放射的威力就从原来的95一下子涨到320，以喷火龙的特攻足以秒一般PM，何况还有更适合用于游击且威力更大的燃烧殆尽。

2、雨天

雨天与晴天相似，但是跟晴天相比，特性的好处比招式的好处多一点。

◇ 雨天＋[水系攻击招式]

点评：这个与晴天的火系攻击招式完全相同，不再赘述。

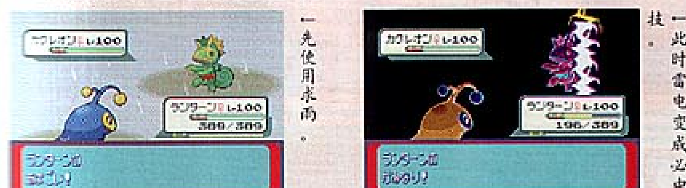


—不求雨使用的水压。

—求雨后的水压威力。

◇ 雨天＋雷电

点评：雨天时雷电的命中率为必中，这个与晴天的太阳光线对应，为雨天队伍的惯用组合，但是雷电不像太阳光线那样依赖晴天，所以只要不是遇到晴天，雷电就有冒险的余地。



—先使用求雨。

—此时雷电变成必中技。

◇ 雨天＋轻快

点评：雨天时轻快特性速度翻倍，这个也没什么区别。

◇ 雨天＋接雨盘

点评：雨天时接雨盘特性的PM每回合会回复1/16的HP，结合剩饭、寄生种子、扎根等等可以很好地回复自己的HP。



—荷叶蛙求雨。

—荷叶蛙利用接雨盆特性恢复毛。

代表PM有：

★1、海皇牙。特性降雨（上场就下雨，就算下场/挂掉也永远不会停），乘浪/水压/喷水+雷电。水系第一天王，雨中第一BT。与生俱来的天气优势使它水系攻击+雷电的攻势非常强劲。满血的情况下能保证先攻的话那能抗一下喷水的全386PM中不过10个，且它们都是对水系攻击有抗性的，只要用雷电最多3下解决。实力上不仅超强且还有冥想强化，冥想几个后的乘浪除了蓄水特性的和同样冥想过N次的敌人外无人可挡。由于太强所以它只有被禁掉的份了。

★2、海马龙。特性轻快，求雨+乘浪/冻光。速度75，雨天中速度翻倍，只要一点点努力值就有400以上的速度，能够超越绝大多数的PM。雨天中水系PM使用乘浪威力同样有1.5×1.5=2.25的加成。这样一发乘浪的威力达213，结合水系PM本身较高的特攻，能够给予一般PM严重的伤害。能学乘浪的也多能学急冻光，两者结合不仅打击面广、威力强大，更重要的是能给对手心理上的压力。对于海马龙有必要带个睡觉配合以医保证战斗力。

★3、宝石海星。特性自然恢复，求雨+乘浪/雷电/冻光。速度115，没有轻快特性也能保证先出手。求雨后不仅乘浪威力增加，且雷电必中，加上还有个冻光保证打击面，100的特攻算不上很高但配合强大且多的招数足以对敌人构成严重的威胁。另外海星还有个珍贵技巧：自我再生，能够迅速恢复战斗力，配合特性也可以使用睡眠，能够在血和防御不是很高的情况下保证充足的战斗力。但是一般的水系PM在雨中虽然攻击有保障，但它们没有海皇牙的特防，没有海马龙的抗性，遇到会雷电的伤害肯定少不了。运用时需十分注意会电气系绝招的敌人，队伍中有必要准备一个地面系或者蓄水的队友。

★4、电气珠皮卡丘。求雨+雷电/乘浪。速度90，特攻在道具的辅助下达到400以上。雨天雷电必中，且有属性加成威力高达180，雷电无效的地面系则有乘浪解决，雨天可以使乘浪威力增加，配合高特攻，对雷电打击不利的敌人可以造成较大的伤害。有时候还应该准备一招其他属性的招式如觉醒冰增加打击面。但遇到速度比你快且会地震的敌人时要快快逃跑。毕竟电气系的PM物防太差了。

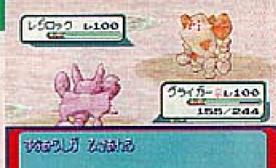
★5、荷叶鸭。特性接雨盆。求雨+寄生种子，道具剩饭。水系中消耗第一好手，接雨盆+剩饭每回合就有1/8HP的恢复，加上寄生种子的强大效果，还有属性加成的亿万吨吸取，每回合补回的血绝对够使用一个替身用以增加自己的安全性。属性缺点少，只有飞、虫两个，避开即是，对水系攻击有4倍抗性，在雨天中消耗起来是个绝对的好手。

3、沙暴

沙暴天气是每回合场上PM损失1/16的HP，但是岩、地、钢系以及沙隐特性的PM不会受伤，沙暴最大的作用是对对手造成干扰，最坏的结果也可以令对手的剩饭无效，但是如果自己的PM害怕沙暴的话就要非常小心了。

◇ 沙暴＋沙隐特性

点评：沙隐特性在沙暴天气中可以令对手的命中率×0.8，结合光粉与分身可以更好地保护自己。



—沙暴中的天蝎。

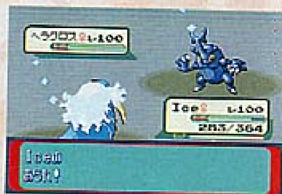
代表PM有：

★1、巨大甲龙。特性沙岚。配招随便。巨甲拥有岩石系的高物攻高物防和少见的高特攻高特防，能学的招也多种多样，让敌人防不胜防。加上天气的作用就算敌人换上盾牌耗下去也不一定是它的对手。沙暴中可攻可守，在拥有天气的优势下攻则进一步加速对手的死亡，守则慢慢磨死对手，加上本身高超的耐力和睡觉这个恢复技，是当之无愧的沙漠霸王。

★2、毒蝎子。特性沙隐术。剑舞+？？？（问号指任意可学招式，下同）。拥有地面系惯有的高物防。在沙暴天气中能够使敌人的命中率仅为正常的80%，配合光粉能够很好的保护自己。剑舞在沙隐+光粉的保护下能十分安全地完成强化。最好再带一个睡觉以保证战斗力。由于有巨甲的存在所以能省略沙暴多带个攻击/辅助技巧，增加它的作用。如果还有技能空位的话还可以考虑影分身，能够更好的保护自己。

4、冰雹

冰雹天气使每回合场上PM损失1/16的HP，但是冰系PM不会受伤，冰雹天气并没有什么值得利用的效果，惟一的好处就是对手冰系的PM大大可能没有不怕沙暴的岩/地/钢的多，但是冰雹天气没有前面三种天气那样有永久特性（干旱、降雨、沙岚）做后盾，所以比较适合出其不意地游击干扰。



一冰雹中的海象王。

冰系中所有耐力强大的PM。发动冰雹后再用毒毒/颓废等异常状态和敌人消耗，为了打击同样是冰系的敌人可以带上个钢尾巴或者觉醒火。虽然大多数的敌人会受伤，但每回合1/16的伤害实在太少，又没有招数威力上的实惠，更没有永久特性做后盾，每5回合得浪费一回合使用冰雹不说还得浪费一个技能空位，实在不划算。所以使用冰雹战术的人非常的少。

5、其它

[天气]＋天气球

点评：天气球不但能在天气下转变属性，而且威力提高到100，还能得到天气修正，如果是由天气小子在晴/雨/冰天气下使出，还可以再加上转变的属性修正，此时威力不可小视。

代表PM有： ★天气小子。特性气象台。晴天/求雨/冰雹＋气象球。不论是攻击、防守还是速度都不如晴天/雨天/冰雹中的专业队员。气象球在天气加成下威力还算可以，但还是不如专业的晴天/雨天PM一个火焰放射/乘浪。特性用不好反而会招来杀身之祸。晴天中能对抗草系但抗不了岩石/地面系，雨天中能对抗岩石/地面系但面对电气/草系敌人只能灰溜溜地逃跑，沙暴中又会被水/草系欺负，在气合/瓦割泛滥的今天冰属性PM的日子也不会好过。所以，它最多只是打一下游击战，把敌人的PM引上来而已。

睡眠篇

睡眠＋鼾声

点评：鼾声只有在睡眠状态才能使用，30%的害怕率加上速度可以赌赌运气，此外鼾声还有一个重要用途，挡对手催眠技＋气合拳的组合，此时对手若是不小心的话气合拳就会被鼾声打消，但对对手的替身就没有办法了。



一受伤的卡比兽睡觉了。



一睡觉中的卡比兽使用鼾声。

代表PM有： ★卡比。耐力有够恐怖的一个PM，没事就睡觉能够使对手十分头疼。攻击力同样BT，睡觉中的打鼾能够阻止对方用气合拳指油，有害怕率不说属性加成和高攻击力还使鼾声成为了一个很不错的打击技，让自己在睡眠的同时还能给对手造成伤害，使对方的头疼了一阵接一阵。

梦话篇

梦话自然要有睡眠做后盾，在2on2的时候也可以让队友催眠自己以省下一个技能格的位置增大梦话的成功率，梦话时其它三个招式最好慎重选择，让梦话不论发动什么招式都有良好的效果。

梦话＋[低PP技]

点评：利用梦话的PP弥补低PP技的不足，比如芳香/铃铛、OHKO等等。



一受睡觉中的鲶鱼使用梦话。



一梦话抽中了喷水。

代表PM有： ★奶牛坦克。睡觉＋梦话＋治疗铃铛。铃铛效果很好但PP问题巨大，消耗战中8点的PP值很容易就耗光。但是梦话能很好的弥补这一点，抽到梦话的话不仅治疗了全队且自己的睡眠状态也能解除。但是，不稳定是一个大问题，且要非常小心敌人用气合拳指油。如果这时敌人换上怪力而你的队伍又没有对抗怪力的特效药那后果不堪设想。

梦话＋气合拳（实际应用中不易出现）

点评：由梦话发动的气合拳无需聚气，不论速度快慢，都可以保证气合拳不被打消。

代表PM有： ★卡比。卡比攻击力可怕，气和拳威力更是高达150，虽然被梦话抽到的几率仅为1/3，但想趁卡比睡觉的时候强化对敌人却有很大的震慑力。平时卡比要用气和还得先换接后用替身，但用梦话＋气和拳的卡比却可以省略以上的步骤，从而更加灵活、机动，敌人要是没有防备，一个气和下去非物理盾牌估计不轻。

梦话＋吹吼

点评：梦话发动的吹吼无视招式优先度，吹吼的用处不必多说，速度快的PM可以抢先吹吼避免遭到对手一下攻击，不确定性同样是大问题。



一睡觉状态中使用梦话。



一梦话抽中吼叫，吼叫抢先出手吼掉对手。

代表PM有： ★所有会用梦话＋睡觉＋吹飞/吼叫且耐力高超的PM。面对敌人的强化可以拼下运气，更重要的是可以解决敌方束缚技＋催眠＋灭歌的COMBO，也可以对抗蘑菇袋鼠蘑菇孢子＋气和拳的可怕组合。

梦话＋空元气

点评：睡眠时可以发动空元气以及上进特性的效果，两者结合到一起或者只结合某种的话威力都是十分强大的。



一圈圈熊使用睡觉。



一圈圈熊使用梦话。



一梦话抽中了空元气。



一异常状态下空元气威力不错。



气合拳篇



气合拳威力强大，但是弱点也比较明显，使用气合拳最要确保的就是成功率，梦话＋气合的效果我们已经看到了，如果在正常状态下，怎样保证气合拳的成功率呢？

◇［催眠技］（＋替身）＋气合拳

催眠之后对手会在一至六回合后醒来，此时使用气合拳攻击可以保证一定的成功率，为了提防对手的鼾声或者对手换人/醒来后的种种麻烦，可以利用替身作为第二道防线。对于有可能换鬼系来挡的对手，结合阴影球/觉醒鬼，在知道对手有鬼系的情况下用阴影球/觉醒鬼先读攻击也是有效的手段。



一蘑菇袋鼠使用蘑菇孢子。

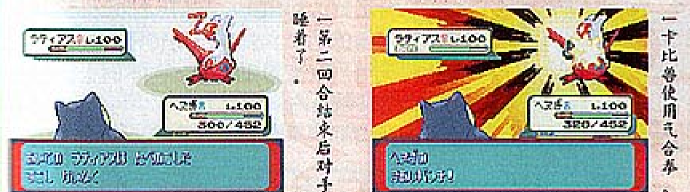
一蘑菇袋鼠气合拳发动。

代表PM有： ★蘑菇袋鼠。蘑菇孢子+替身+气和拳+觉醒鬼。蘑菇孢子100%的命中率近乎无敌，敌人又不敢贸然换上盾牌避免被催眠。要知道，在蘑菇袋鼠130的攻击力和有属性加成的气和拳面前，再强的盾牌也会被打垮。第一回合就可以放心催眠，而后选择放替身或是气合拳，如知道对手队伍里有鬼系的话甚至可以先读用觉醒鬼重创对手。对方一旦操作不当就只有被蘑菇袋鼠用气和拳暴揍的份了。

◇ 哈欠＋气合拳

一卡比兽使用哈欠。

哈欠后下回合结束时对手会进入睡眠，所以第二回合双方的行动至关重要，对手有可能换人以防止被催眠，此时可以直接攻击，甚至继续哈欠，如果对手宁愿被自己催眠一次而攻击自己的话，即使此次气合被打消，下次还是有很大的可能成功。



一第二回合结束后对手睡着了。

一卡比兽使用气合拳。

代表PM有： ★卡比。卡比的耐力非常的好，使用哈欠也不用担心生存问题。接下来就可以直接放气和拳了。敌人换人就会被气合拳重创，换鬼系PM卡比又有影球应对。如果敌人宁可被催眠也不换人那卡比最多是多挨一下而已。敌人睡觉后还是免不了被卡比用气合拳痛扁的下场。更重要的是卡比耐力惊人，只要找个时间睡一觉就能恢复战斗力。

◇ 替身＋气合拳

点评：利用替身保护自己，再用气合打击，这种战术在速度慢的PM身上已经屡见不鲜了，因为如果速度快的话替身很可能被打消，惟一要当心的就是连续攻击技巧，打掉替身后接着打消气合。



一蘑变色龙使用替身。



一替身状态下使用气合拳。

代表PM有： ★怪力。怪力的耐力算不上很好但足够挨一下以后造替身，正好可以放弃怪力不擅长的速度以免浪费努力值。替身后的气合拳很难被打消，怪力的格斗属性更让气和拳的威力高达225！无论是谁挨怪力一下气和拳都是很疼的。再加上怪力还有许多物理上强大的技巧可以对抗会多段技的敌人，所以敌人遇到替身后的怪力只能摇头了（怪力的十字切要害必秒钢鸟，两下威力更大的气和无论是谁都吃不消）。

◇ 影分身＋气合拳

点评：影分身的好处不只保护气合拳一个，提升自己的回避率可以做很多有意义的事，但是必中技还是一块心病。



一恶魔仙人掌使用影分身。

一提升回避率后使用气合拳。

代表PM有： ★所有会影分身+气和拳且不被必中技克制的PM，会恢复技且耐力优秀则更好。分身后不仅可以用气合拳，还可以用强化技把自己的攻击提高6级后再用攻击招数秒人。由于初始分身阶段难免挨打，所以恢复技还是有必要保留的。PM注重耐力之余难免攻击乏力，所以能学会诅咒/巨大化/剑舞/龙舞的PM会让敌人更加棘手。最后如果有接力棒那就更好。

◇（混乱技（＋）（/）着迷）＋气合拳

一怪力使用了着迷。

两种异常状态都是50%不能出招，这样就能让气合拳有50%的成功率，两招的不同之处在于混乱状态对我行我素特性的PM无效，且有回合限制；迷惑状态对迟钝特性、同性以及无性别的PM无效，但是只要双方都留在场上，对手就一直会处于迷惑状态，如果两种状态同时使用效果更高。



一荷叶蛙着迷中。

一接着使用气合拳。

◇ 鼓掌＋气合拳

利用鼓掌阴对手的辅助招式完成气合拳是不错的选择，换人的话同样可以用上面的办法对付，鼓掌与其它几样赌几率的好处是鼓掌在一回合结束时就会结束且给出提示信息，这样可以做好充分的准备。如果鼓掌成功的话对手也只有苦笑了。



一荷叶蛙使用求雨。


←此时怪力使用鼓掌。


←鼓掌后放心的使用气合拳。

忍耐/替身篇

忍耐与替身的目的都是为了达到一个效果:忍耐成功后被对手攻击,HP会余下1;如果能力值选择合适,替身替身4次后也能余下1的HP。忍耐与替身相比一个被动一个主动,忍耐连续使用成功率会下降,替身可以连续使用但会损失HP,如果对手不出手攻击的话替身还可能保留下来,但替身不如忍耐快捷。

◇ 忍耐/替身 + 起死回生/垂死挣扎



最常见的组合，成功后起死回生/垂死挣扎的威力达到200，若有自身属性修正威力更是强大，可以结合速度果确保速度，或者结合先制之爪和对手的高速技能拼拼运气。

←赫拉克罗斯使用忍耐。


←火山骆驼使用喷火。


←忍耐下致命一击后赫拉克罗斯使用起死回生。

代表PM有: ★瑜珈猴。把速度和攻击加满带速度果。只要速度比敌人快就能放心使用替身。以它的耐力不怕敌人不能将它的替身打消。4次替身后就是起死回生表演的时候了。起死回生在4%HP以下时威力为200，加上属性加成威力高达300。瑜珈猴本身的特性使其攻击力无条件翻倍，就等于它拥有400多的攻击力，这时速度果发动，除非4倍抗性或者鬼系PM，否则难以承受如此可怕的攻击。另外它有影球，就怕鬼系PM不敢在它面前嚣张。更要命的是如果不打消它的替身，那有属性加成的气和拳一个接一个在它还没用起死回生之前你已经倒下了。这个COMBO对于没有防备的队伍是绝杀。

◇ 忍耐/替身 + 痛苦平分



点评：将自己的HP降到最低，可以最大限度提高痛苦平分的差值，选择忍耐的话这套组合可以连续使用，在将对手的HP降到一定程度后可以出其不意地直接攻击。

←木乃伊使用替身。


←替身后使用痛平分。


←痛平分不单单给自己补血，还给对手一定的舌损伤。

代表PM有: ★木乃伊。特性压力。敌人容易误以为它没有什么攻击性而放心换上攻击手攻击，且特性优势又逼迫对方不得不选择速战速决的策略。木乃伊防高血低，总体耐力还算可以，替身后可以安心使用痛苦平分。血少的PM使用痛苦平分的威力不亚于直接攻击，不仅损伤敌方的HP，对自己也是很好的恢复。在敌人的血被抽得已经抽不动的时候就可以使用最后的杀手锏——黑夜魔影直接把对手解决，然后就是下一轮的寄生（以寄主的血液为自己提供生存所需的养分，最后再把寄主吓死^^）生涯了。

◇ 忍耐/替身 + 莽撞

点评：同样是阴险的组合，将对手的HP也降到最低，适合对付一些比较难缠的盾牌，如果对手此时有损伤HP的某种状态的话在回合结束时必死无疑，但此组合同时也将自己暴露在对手的攻击范围之内，所以有时是以一换一为代价的。


←画画狗忍耐下超能女皇致命的一击。


←之后用蘑菇孢子催眠了对手。


←画画狗使用莽撞。


←最后一个神速追杀对手。

代表PM有: ★画画狗。忍耐/替身之后就可以安心挥洒了。画画狗两攻不济，专职辅助，因此敌人看见它多会选择强攻。这样就能很容易使自己只剩1滴血(某种情况下忍耐要比替身好用)，这时速度果发动，速度超越了绝大多数PM(速度含性格极限是273，速度果发动后是409)。然后放心使用蘑菇孢子(全游戏只有蘑菇袋鼠、蘑菇虫和它会的无赖技)，在敌人睡觉的回合就能安心莽撞了。接下来就是用地球投/黑夜魔影/追击/神速疯狂追杀了(神速/追击的威力实在不敢恭维)。如果敌人换人的话还能先读莽撞，那就又大大赚了一笔。

◇ **忍耐/替身 +（烈火特性 + 火系招式）**、◇ **忍耐/替身 +（激流特性 + 水系招式）**、◇ **忍耐/替身 +（发芽特性 + 草系招式）**

◇ 忍耐/替身 +（虫知特性 + 虫系招式）



点评：从现在开始，忍耐/替身就不一定要达到1的HP了，忍耐成功自然好，替身的话三次就能发动特性，还能配合天气、队友打游击战，时不时上场来一下非常恐怖。

←赫拉克罗斯使用百万吨大角。


←未发动特性时的威力。


←而当特性发动后的威力。

代表PM有: ★1、喷火龙/暴炎兽。有足够的速度替身，然后有属性、特性加成的燃烧殆尽威力十分可怕，秒一般PM不成问题，且还可以忙里偷闲放一下日本晴，那火焰系招式就有3.375倍的威力提升了。★2、水箭龟/水怪。这两个都是以耐力见长，特攻都不高，但有属性/特性提升后的乘浪/水压威力还是很强大的。耐力的保证可以使它们很悠闲地求雨后再放替身，然后在血1/3以下时还能有1至2次攻击机会，但由于速度问题不能和其他特性提升威力PM一样打，所以最好不要太依赖特性，且也不要带个睡觉。★3、草蜥蜴。120的速度使其即使没有

叶绿素特性/接力速度也能保证先出手，105的特攻在草系里面数一数二，特性发动后本系的独门技叶刃一旦会心威力不堪设想，或是有晴天支援使用威力稳定的太阳光也是不错的选择。以它的耐力放一下晴天后替身也就掉不了多少血了，正好可以使用太阳光强攻，还可以带上个觉醒火杀同类。

★4、赫拉克罗斯。拥有物理第一攻击招数——百万吨角突，120的威力还有属性修正，如果发动特性的话威力更是飙升到270，这时又可以发动速度果，本身125的攻击力配合威力巨大的百万秒一般敌人已是绰绰有余，再加上有速度优势，还可以使用起死回生/垂死挣扎……

忍耐/替身＋攻击果/防御果/特攻果/特防果/速度果/会心果

点评：为了发动果实，这种方法也最为有效，最常用的即为速度果，攻击/特攻果、会心果的使用率也不低，防御/特防果就相对少见一些。

一忍耐后速度果发动。

代表PM有：

★画画狗。忍耐/替身后发动果实，结合蘑菇孢子还能成功接力给队友，能够提升队友的战斗力，如能顺便强化后再接力就更好。其他PM替身/忍耐成功后发动果实还能完成威力很大的最后一击。

束缚篇

◇ 束缚技＋剧毒

★代表PM有：木乃伊。特性压力，黑眼神＋毒毒＋？？？＋？？？。后面的两招可以选择睡眠＋封印的组合，既能恢复自己的血，又能阻止敌人使用睡觉回血＋解决异常。

◇ 束缚技＋灭亡歌束缚技＋灭亡歌一度是鬼系的成名组合

★代表PM有：梦妖，特性浮游。缺点少，耐力好，特性又免疫了地震这一泛滥技。

催眠篇

◇ [催眠技]＋食梦

★点评：威力100的食梦是所有吸取技中威力最大的一个，但是在对手被催眠后往往可能换人，所以要结合束缚技使用。

★代表PM有：超能MM。黑眼神＋催眠＋食梦＋？？？。捕捉后可以放心催眠，然后就是用有属性加成的食梦疯狂地扣敌人的HP并补回自己的战斗力。

◇ [催眠技]＋噩梦

★点评：催眠后的噩梦能够在敌人睡觉的回合每回合扣敌人1/4血，但由于敌人可以换人，所以需要搭配束缚技巧使用。

★代表PM有：耿鬼。催眠＋黑眼神＋噩梦。先捕捉，然后催眠，最后使用噩梦。

接力篇

接力不仅仅是可以将能力的升降传递给队友，还能将一些有利的状态，甚至诅咒、灭亡歌、寄生种子、混乱等有害的状态一起传递，从而衍生出多变的配招。

◇ 强化技＋接力棒

★点评：常见接力的强化技有：舞剑、巨大化、融化、栅栏、铁壁、龙之舞、萤火、冥想、超级健忘、高速移动、影分身等。

★代表PM有：速度蝉（特性加速）。和尖头鳗（铁壁/呆呆/高速移动＋接力）。耐力不错，搭配睡觉能够很好的完成能力上的强化。

◇ 心眼/锁定＋接力棒、◇ 变圆/聚气/替身/识破/嗅觉＋接力棒

◇ 扎根＋接力棒

★点评：接力最怕的就是被吹飞/吼叫。而扎根后敌人就不能把你吹飞下场了，但缺点是自己不能交换妖怪，只能用接力棒换人。

★代表PM有：画画狗。这也是全PM中惟一能用这个组合的。为了保证不被黑雾欺负，所以提升速度非常必要。

◇ [束缚技]＋接力棒

◇ 许愿＋接力棒

★点评：许愿后换人与许愿后接棒最大的区别在于，后者能够看清楚敌人是否换人/换上什么PM再决定上哪个PM。

★代表PM有：月精灵。由于它耐力奇好，所以挨一下攻击没什么大问题。

消耗篇

◇ 鼓掌＋怨恨

◇ 保护＋替身：保护＋替身的目的只有一个，安全地拖延时间。

其他篇

◇ 电磁波＋怪异光＋着迷：同样是拖延技，效果更好一些。

◇ 鼓掌＋挑拨：对手不想拼命的话只有换人一途。

◇ 挑拨＋保护：挑拨使对手不能使用辅助技巧，守护还可以拖时间。

◇ 挑拨＋同旅：最阴险的组合，成功的话可以与对手的主攻手携手走进地狱的大门，高速的耿鬼当然是坑人COMBO最好的代表。

◇ 心眼/锁定＋[低命中技]：游戏中有许多命中低下但威力巨大的招式，一些虽只有30%命中率，但却是一击杀，代表PM有：冷冻鸟。

◇ 鼓掌+反击/镜反：反击/镜反威力强大但具有限制，预测错误不仅不能对敌人造成伤害且自己会受重伤。而鼓掌可以使敌人只能使用一招，排除不确定性，代表PM有：果然翁。

◇ 撒菱＋吹飞/吼叫：三次撒菱后换上来的对手会损失25%HP，撒菱后强制不停吹吼可以给予对手全队重创，代表PM有：钢鸟。属性上只有电和火两个缺点，在物攻PM面前就可以肆无忌惮的撒棱。

◇ 能量储存＋能量吸収/释放：储存三次后能量吸收的回复量全满，能量释放的威力达到300，只是每次吸收/释放后都必须重新储存。理论上这3招是一个强大的技能COMBO，但实际上，限于占用过多回合数和技能格数的限制导致此COMBO到目前为止还没发现任何可取之处。

◇ 变圆＋冰球/滚动：变圆后冰球/滚动的威力加倍，代表PM有：卡比。其本身强大的耐力确保了滚动的成功。

◇ 燃烧殆尽/精神增压/＋白色香草/自我暗示：同样是使用威力大但附加能力降低的技巧，白色香草能够马上恢复下降的能力，但是遇到威吓特性的PM则被立刻废掉，且只能恢复一次。使用自我暗示能够复制敌人的能力升降，只要敌人的能力是正常值那自己的能力也变成正常值。或许两者搭配使用效果更好，代表PM有：迪奥西斯火红。其特攻和速度不是一般的恐怖，白色香草能够解决后劲不足的问题。

◇ 专爱头巾/竞争背心＋戏法：专爱头巾能使物攻为1.5倍，但只能使用一招，对于物攻手也许效果不错，但那些需要使用恢复技、强化技、辅助技的PM一旦装上专爱以后就成了废物了。竞争背心是练宠用的，实战中毫无用处不说，还降了2阶速度，如果能给速攻型PM（如胡地、化石翼龙、地鼠）装上那本身耐力就不高的它们会死得更快。缺点也很明显，敌人只要换上个同样带坑人道具的就能使你偷鸡不成蚀把米，代表PM有：胡地。专爱头巾＋戏法。看准时机给对手装上，顺便换取敌人的剩饭/异常果等有用道具。不幸装到个物攻手身上也不用气馁，看准它用哪招就可以找个有抗性的上，反正对方不换人就不能用恢复技，带的剩饭也被偷了，慢慢耗下去敌人只有送死。装到特攻PM身上就很赚。装到影布/画画狗等辅助PM身上是最划算的。

◇ 道具回收＋消耗道具：对战中有许多在1/3血以下时发动的道具，这些道具效果很好，能马上提升一阶段某项能力，但只能发动一次，下场后道具的提升效果也没有了。还有例如睡眠果、异常果这类果实，效果很好但是只能发动一次。道具回收能更好地发挥道具的作用，使果实更好的为自己服务，代表PM有：3D龙2。攻击果/防御果/速度果/特攻果/特防果/星星果/会心果/睡眠果/异常果＋道具回收＋自我再生。果实发动后使用再生保证战斗力，再回收道具准备再次发动。如果顺利的话能把特攻提升2阶段以上。

□文/pmgba　编排/宇部



機動戦士ガンダムSEED 終わらない明日へ

MOBILE SUIT GUNDAM

机动战士高达SEED·去往无尽明日

PS2	厂商：BANDAI	发售日：2004.10.7	
	类型：A·STG	价格：7140日元	其他：——

穆篇

エンデュミオンの攻防



●出现条件：开始就有
●成功条件：击破所有敌人
●失败条件：穆被击破
●任务报酬：追加机体メビウスゼロ，追加库尔塞篇任务
●流程：由于机体不能使用格斗，所以要活用复数锁定攻击敌人，先要击破好几个小喽喽，这时注意HP与能量都要保持一定水准，随后面具男登场，用特殊攻击对付即可。

卡嘉莉篇

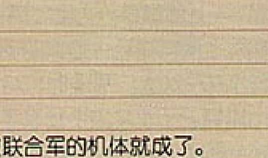
ジェネシス突入



●出现条件：开始就有
●成功条件：击破所有敌人
●失败条件：卡嘉莉被击破
●任务报酬：追加人物道具ハウメアの护り石，机体ストライクRG
●流程：超级简单，击破所有敌人后进入最深部就行了。

依扎克篇

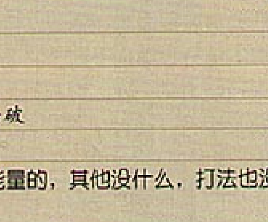
いかずちの战场



●出现条件：开始就有
●成功条件：击破所有敌人
●失败条件：依扎克被击破
●任务报酬：追加机体デュエルガンダム
●流程：复数锁定攻击炮台，然后依次击破联合军的机体就成了。

迪亚克篇

决意の选择



●出现条件：开始就有
●成功条件：击破所有敌人
●必须防御：大天使号
●失败条件：迪亚克被击破或大天使号被击破
●任务报酬：追加机体バスターガンダン
●流程：注意节约PS，迪亚克的机体很费能量的，其他没什么，打法也没突出的地方。

尼克尔篇

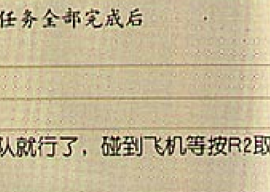
アルテミスの攻防



●出现条件：开始就有
●成功条件：击破所有敌人
●必须防御：大天使号
●失败条件：迪亚克被击破或大天使号被击破
●任务报酬：追加机体ブリッツガンダン
●流程：尼克尔机体的特点是会隐身，大家可以试试看，先要击破外面一些小炮台才行。

米凯尔篇

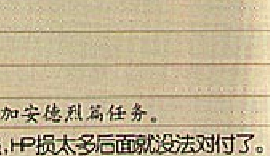
驱け抜ける魔弹



●出现条件：依扎克，迪亚克，尼克尔三人任务全部完成后
●成功条件：击破敌5艘主舰
●失败条件：米盖尔被击破
●任务报酬：追加机体ミゲル专用ジン
●流程：还是攻击为主的任务，只要攻击舰队就行了，碰到飞机等按R2取消锁定为好。

库尔泽篇

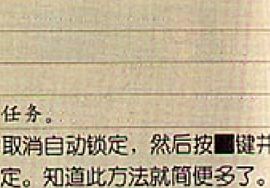
月面の邂逅



●出现条件：完成穆篇任务
●成功条件：作战一定时间
●失败条件：库尔泽被击破
●任务报酬：追加机体プロヴィデンス，追加安德烈篇任务。
●流程：一定要注意回避，面具男的机体并不强，HP损太多后面就没法对付了。

安德烈篇

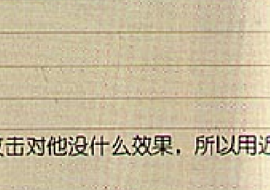
虎の牙，佣兵の剑



●出现条件：完成库尔泽篇任务
●成功条件：击破所有敌人
●失败条件：安德烈被击破
●任务报酬：追加机体ラゴウ，追加布郎篇任务。
●流程：此机体有种特别的复数锁定，按R2取消自动锁定，然后按■键并回旋方向键，这样一圈的敌人都会被自动锁定。知道此方法就简便多了。

志保篇

信念のもとに



●出现条件：完成安德烈篇任务
●成功条件：击破所有敌人
●失败条件：志保被击破
●任务报酬：追加机体シグーDアームズ
●流程：敌人有PS装甲，我方机体的远程攻击对他没什么效果，所以用近身攻击或特殊攻击才能制服敌人。

洛篇

お宝をめぐって

- ●出现条件：开始就有
- ●成功条件：击破所有敌人
- ●失败条件：洛被击破，敌人进入下方帐篷
- ●任务报酬：追加机体レッドフレームG
- ●流程：没什么难度，只要玩家把敌人引开，他们一般不会去帐篷的。击破所有敌人就行了。

劾篇

アメノミハシラ攻略战

- ●出现条件：开始就有
- ●成功条件：击破所有敌人
- ●失败条件：劾被击破
- ●任务报酬：追加机体ブルーフレーム2ndL
- ●流程：我方机体很强，但也是费能大户，把能量节约到BOSS出来再用，这样才能保证过关。

隆德篇

世界よ踊れ，我が手の中に

- ●出现条件：ロウ与凯篇任务都完成后
- ●成功条件：击破所有敌人
- ●失败条件：隆德被击破
- ●任务报酬：追加人物道具サングラス与サハク家のコート
- ●流程：没什么难度，随便玩都能过关，争取得到高的评价吧。

莫坎篇

ボアズの闪光

- ●出现条件：开始就有
- ●成功条件：击破所有敌人
- ●失败条件：莫坎被击破
- ●任务报酬：追加机体105ダガー，追加米哈依尔篇任务，追加人物道具エンブレムa
- ●流程：我方机体运动性很差，不过威力超强，节约能量到最后依然是重要的，其他也就没什么了。

爱德华德篇

ビクトリアを血に染めて

- ●出现条件：开始就有
- ●成功条件：一定时间交战
- ●失败条件：爱德华德被击破
- ●任务报酬：追加机体ソードカラミティ，追加蕾娜篇任务，追加人物道具エンブレムb
- ●流程：随便杀敌人，等待时间到达为止。

米哈依尔篇

スマート・オペレーション



- ●出现条件：隆德篇任务完成
- ●成功条件：一定时间交战
- ●失败条件：爱德华德被击破
- ●任务报酬：追加机体ジンハイマニューバ，追加人物道具エンブレムf，追加巴利篇任务
- ●流程：注意节约使用同伴的HP回复bomb，最好留到BOSS出现后使用，不然很有可能失败。

蕾娜篇

樱，乱れ舞う大地

- ●出现条件：爱德华德篇任务完成
- ●成功条件：击破所有敌人
- ●失败条件：蕾娜被击破
- ●任务报酬：追加机体バスターダガー，追加人物道具エンブレムe
- ●流程：常规打法，NPC比较强，和他们抢击破数吧。

巴利篇

その拳が誰のために

- ●出现条件：米哈依尔篇任务完成
- ●成功条件：击破所有敌人
- ●失败条件：巴利被击破
- ●任务报酬：追加机体M1アストレイ，追加人物道具エンブレムg
- ●流程：敌人难度有所上升，选择个适合自己打法的同伴很重要。

夏尼篇

放たれし狂气

- ●出现条件：基拉与阿斯兰故事模式全部通关
- ●成功条件：在规定时间内击破所有敌人
- ●失败条件：超时或夏尼被击破
- ●任务报酬：追加机体フォビドゥンG，追加奥尔加篇任务
- ●流程：基拉与阿斯兰留到最后对付，不要连续攻击，否则一定被反击。

奥尔加篇

最后の键

- ●出现条件：夏尼篇任务完成
- ●成功条件：在规定时间内击破所有敌人或到达指定地点
- ●失败条件：超时或奥尔加被击破
- ●任务报酬：追加机体カラミティガンダム，追加库罗特篇任务
- ●流程：要避免过多交战，撑段时间后马上去指定地点就可过关。

库罗特篇

彷徨えるたましい

- ●出现条件：奥尔加篇任务完成
- ●成功条件：在规定时间内击破所有敌人
- ●失败条件：超时或库罗特被击破
- ●任务报酬：追加机体レイダーガンダム，追加嘉恩篇任务
- ●流程：由于时间限制，对手又有PS装甲，所以大家用近身格斗对付。

约翰篇

パナマ攻防の果てに

- ●出现条件：库罗特篇任务完成
- ●成功条件：交战一定时间
- ●失败条件：约翰被击破
- ●任务报酬：追加简篇任务，追加人物道具エンブレムC，追加机体ジャン专用Lダガー
- ●流程：没什么特别之处，多利用背后袭击吧。

简篇

カサブランカの岚



- ●出现条件：约翰篇任务完成
- ●成功条件：击破所有敌人
- ●失败条件：简被击破
- ●任务报酬：追加机体フォビドゥンB，追加人物道具エンブレムD
- ●流程：惟一水中任务，大家换个有回复bomb的同伴就行了，有机会把敌舰也击破吧。

隐藏模式出现法



在竞技模式中，除了以前提到的三个模式，其中还有一个隐藏模式，那就是与小哈罗的BT对战！只要玩家把竞技模式中的三个小模式全部完成，注意是要完成，也就是过关的话就会追加第四个模式“EXTRA”，如图。EXTRA模式中玩家面对的是超强的谜之部队“哈罗军团”，这些小家伙本领高强，各位有幸进入此模式的话，自己去体会一下就知道了，先告诉大家几个窍门，安排会回复的同伴很重要，一开始出现的那艘黄色主舰，大家千万不要站在主舰的正前方，绕到它后方或左右两旁攻击，不然会被主炮一击必杀。然后出现的三个超强哈罗，大家自己想办法对付吧……

【商店所有道具一览】

全机体

名称	出现条件	价格
エールSパック	初期就有	250
ソードSパック		
ランチャーSパック		
ストライクRG	完成卡嘉莉的任务	400
フリーダム	完成基拉篇第十话	700
ジャスティス	完成阿斯兰篇第七话	700
メビウスゼロ	完成穆篇任务	300
スカイグラスパー	完成基拉篇第四话	300
ミーティア	完成基拉与阿斯兰篇所有版面	1000
ストライクダガー	初期就有	250
カラミティガンダム	完成奥尔加篇任务	600
フォビドゥンG	完成夏尼篇任务	600
レイダーガンダム	完成库洛特篇任务	600
ハイペリオンG	完成任务10个左右	700
IWSP	使用机体ストライクRG通过竞技模式任意版面后入手	300
ジャン专用Lダガー	完成约翰篇任务	300
ソードカラミティ	完成爱德华德篇任务	600
105ダガー	完成莫坎篇任务	350
ガンバレルパック	穆Lv10	300
デュエルダガー	完成10个左右的任务	300
バスターダガー	完成蕾娜篇任务	300
フォビドゥンB	完成简篇任务	500
Dフォビドゥン	SP积累到一定程度	350
レイダー(制式仕样)	三小强合计Lv为20	500
メビウス	玛琉Lv10	100
メビウス(核装备)	使用机体メビウス通过竞技模式的任意版面	500
イージスガンダム	完成阿斯兰篇第一话	350
ブリッツガンダム	完成尼克尔篇任务	350
バスターガンダム	完成迪亚克篇任务	350
デュエルガンダム	完成依扎克篇任务	350
アサルトシュラウド	使用机体デュエルガンダム通过竞技模式的任意版面	200
无反动炮	初期就有	50
特火重粒子炮		100
诱导弹发射筒		150
ミゲル专用ジン	完成米凯尔篇任务	350
侦察型ジン	使用机体ジン通过竞技模式的任意版面	250
シグー	第一次通过竞技模式后得到	350
ディン	任意同伴LV10后得到	300
バクゥ	初期就有	300
ミサイルポッド	使用机体バクゥ通过竞技模式的任意版面	100
ザウート	爱莎Lv10或马钦Lv10	150
ゲーン	初期就有	250
ゾノ	使用机体ゲーン通过竞技模式的任意版面	400
ゲイツ指挥官用	克罗泽Lv10或依扎克Lv10	450
ゲイツ	尼克尔Lv10或迪亚克Lv10	400
プロヴィデンス	完成库尔泽篇任务	800
シグーDアームズ	完成志保篇任务	400
ジンハイマニューバ	完成米哈依尔篇任务	350
ドレッドノート	完成任务模式所有任务	700
M1アストレイ	初期就有	250
M1Aアストレイ	完成巴利篇任务	400
レッドフレーム	罗依Lv10	350
ブルーフレーム	劾Lv10	350
ゴールドフレーム	树里Lv10或依拉伊加Lv10	350
レッドフレームG	完成罗依篇任务	500
ブルーフレーム2ndL	完成劾篇任务	550
ゴールドフレーム天	使用机师隆德通过竞技模式的任意版面	600
プロトタイプジン	以上所有机体都收集齐后	1000
劾专用ジン	所有人物道具收集齐后	400
レッドフレームFU	收集齐除此机体以外的所有机体，人物道具与其他道具	600

全人物道具

名称	作用	出现条件	价格
キラの普段着	可使用穿便装的基拉作为同伴	基拉Lv10	150
ペンダント	可使用同伴玛琉	初期就有	200
地球连合军军帽	可使用同伴娜塔尔		200
化妆品	可使用同伴芙蕾依		200
地球连合军制服	可使用穿连合军制服的芙蕾依作为同伴	芙蕾依Lv5	150
秘密のディスク	可使用穿萨夫特军制服的芙蕾依作为同伴	芙蕾依Lv10	150
黄色い眼镜	可使用同伴塞依	初期就有	200
インカム	可使用同伴米莉阿莉亚		200
ライトノベル	可使用同伴+机师奥尔加	基拉篇所有版面通关	200
グレートWSXXX	可使用同伴+机师库洛特		200
携带型プレーヤー	可使用同伴+机师夏尼		200
ピンクハロ	可使用同伴拉克斯	初期就有	200
ステージドレス	可使用穿盛装的拉克斯作为同伴	拉克斯Lv5	150
阵羽织	可使用穿阵羽织的拉克斯作为同伴	拉克斯Lv10	150
反面	可使用同伴+机师库尔泽	阿斯兰篇所有版面通关	200
お守り	可使用同伴+机师依扎克	完成依扎克篇任务	200
包带	可使用脸部破相的依扎克作为同伴	依扎克Lv5	150
扇子	可使用同伴+机师迪亚克	基拉篇通过特定的版面	200
乐谱	可使用同伴+机师尼可尔		200
ザフト军认识票	可使用同伴+机师米凯尔	阿斯兰Lv5	200
コーヒーカップ	可使用同伴+机师安德烈	基拉第六关通过后	200
杖	可使用受伤后的安德烈作为同伴	安德烈Lv10	150
腕轮	可使用同伴阿依夏	安德烈Lv5	200
ザフト军帽	可使用同伴玛钦		200
ハウメアの护り石	可使用同伴+机师卡卡丽	初期就有	200
ドレス	可使用穿连衣裙的卡卡丽作为同伴	卡卡丽Lv5	150
指挥官服	可使用穿指挥官服的卡卡丽作为同伴	卡卡丽Lv10	150
8	可使用同伴+机师罗依	SP累积到一定数量后	200
サングラス	可使用同伴+机师劾		200
工作道具	可使用同伴树里	罗依Lv5	200
蛇の尾のエンブレム	可使用同伴伊拉依加	劾Lv5	200
サハク家のコート	可使用机师隆德	完成隆德篇的任务	200
ザフト军赤服	可使用同伴+机师志保	依扎克Lv10	200
エンブレムa	可使用机师莫坎	完成莫坎篇的任务	200
エンブレムb	可使用机师爱德华德	完成爱德华德篇的任务	200
エンブレムc	可使用机师约翰	完成约翰篇的任务	200
エンブレムd	可使用机师简	完成简篇的任务	200
エンブレムe	可使用机师蕾娜	完成蕾娜篇的任务	200
エンブレムf	可使用机师米哈依尔	完成米哈依尔篇的任务	200
エンブレムg	可使用机师巴利	完成巴利篇的任务	200

注：用多种样子的同伴可以在选择时按R1更换样子。

全其他道具

名称	作用	出现条件	价格
ビギナーチケット	在战前使用可以降低游戏难度，但所得评价同样降低50%	初期就有，最多买9张	10
SEED辞典1	在陈列馆内追加SEED辞典	初期就有	500
SEED辞典2			
SEED辞典3			
SEED辞典4			
SEED辞典5			
SEED辞典6			
SEED辞典7			
SEED辞典8			
SEED辞典9			
ムービービューアー	在陈列馆内追加动画欣赏模式	初期就有	500
ユニットビューアー	在陈列馆内追加机体欣赏模式	初期就有	500
サウンドファイル	在陈列馆内追加原声欣赏模式	初期就有	1500
ボーナスディスク1	在原声欣赏模式中追加キラ・SP	基拉Lv15	500
ボーナスディスク2	在原声欣赏模式中追加アスラン・SP	阿斯兰Lv15	500
ボーナスディスク3	在原声欣赏模式中追加イーザク・SP	依扎克Lv15或希赖Lv15	500
ボーナスディスク4	在原声欣赏模式中追加ディアッカ・SP	迪亚克Lv15或米莉阿莉亚Lv15	500
ボーナスディスク5	在原声欣赏模式中追加ムウ・SP	玛琉Lv15或穆Lv15	500
ボーナスディスク6	在原声欣赏模式中追加クルーゼ・SP	米凯尔Lv15	500
ボーナスディスク7	在原声欣赏模式中追加ラクス・SP	拉克斯Lv15	500
ボーナスディスク8	在原声欣赏模式中追加カガリ・SP	卡嘉莉Lv15	500
ボーナスディスク9	在原声欣赏模式中追加フレイ・SP	芙蕾依Lv15	500

□文/神无月　编排/宇

大墙画廊



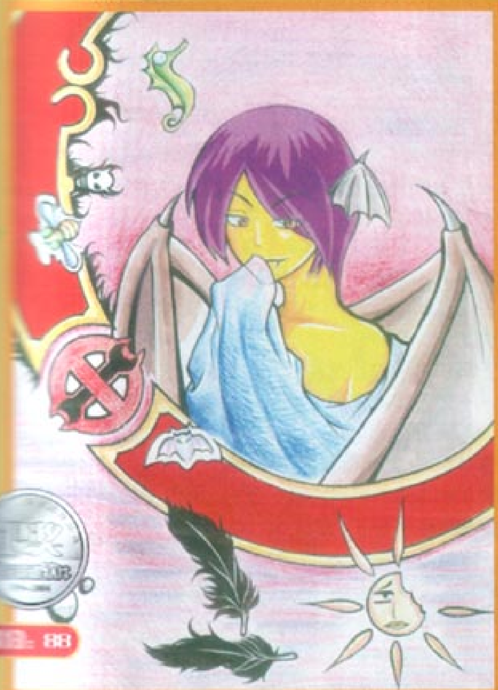
飞月的余威真是厉害啊！现在还有读者把大墙画廊的画稿直接寄给飞月呢！真是让小沛好生嫉妒！难道MM就那么受欢迎吗？不过说实话，我也认为女生的亲和力要更高一些，但是小沛我一定会用自身的努力去弥补这一不足的！另外我想提醒一下各位作者，请尽量投一些与游戏有关的画作，不然很难启用！谢谢各位读者大人的合作！

本期 vol.111



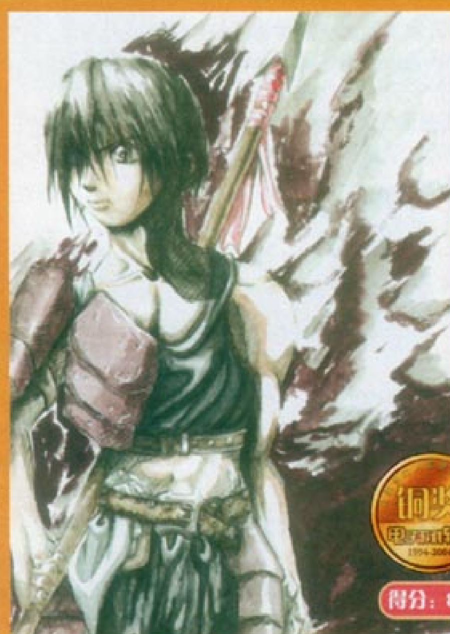
得分：82

↑杀生丸　北京　斋藤★鬼斩
月光下的杀生丸格外冷俊潇洒，你的名字怎么会跑到月亮上呢？画面的线条略嫌生硬，可能是电脑操作欠熟练。



得分：88

↑恶魔战士　南宁　苏骏鼎
本期的银奖得主！正如你所说的，这幅画整体的感觉还不错，就是有些不太细致，给个银奖不介意吧？



铜奖

得分：83

↑无名　广西　陈启俊
灵魂能力中的人物名字我不太清楚，你也没写名字！不过水彩的运用还算到位，只是画面有些显脏，可能是构图的问题。

得分：79

↑龙珠　北京　斋藤★鬼斩
整幅画面充满了动感，极具视觉冲击力！鸟山明的功力之深不是一般人可以轻易模仿的，很可能出力不讨好。

→N-GAGE
广西　黄永发
小沛一度向往的梦幻手机！可是由于功能缩水而放弃！看到你的画真亲切啊！

得分：75

↓绯花　海南　谭成
用钢笔画成这样也算不容易了，不过由于钢笔的颜色缺乏层次感，也就造成了这幅画最大的不足。



得分：77



得分：78

←八神庵　山东　李建方
老乡你好！但是小沛是不会徇私的，八神的邪恶你表现得很好，但是头和脖子的比例不太对。



得分：76

←霸王丸
广西　黄永发
喜欢弹吉他的小沛看到霸王丸竟然把它当武器，真是暴殄天物啊！没想到你的两幅画都"打动"了我?!好！我都给你登了！你的画功还不错，就是选的纸差了点！



本期奖品声明

也许是小沛的眼光变高了？总觉得这期大墙的画稿不是那么理想。非常遗憾，在经过反复考虑之后决定：本期金奖空缺！奖品质量不得不暂时下降。大家要努力啊！争取要金奖期期有！那么本期我们派送的赠品式样就是本期120页的C、D、G这三类。

人间五十年

□文——魔人 神无月

第十四回 大将军！室町的霸主，战国的傀儡！(中上篇)

十三回我们说道足利尊氏单方面推翻后醍醐天皇，与其开创日本历史上著名的南北朝时期。而足利尊氏与后醍醐天皇都不是只得半壁江山就能心满意足的泛泛之辈，他们都各自盘算着如何从对方手中获得全日本的统治权。

可惜后醍醐天皇虽有治国之心，却无强国之命啊……

后醍醐殁崩

在延元3年/历应元年（1338年），足利尊氏如愿以偿地从光明天皇处得到征夷大将军之位，正式接管幕府统治权。正当足利尊氏政治前途一片光明之时，后醍醐天皇却在1339年于吉野病势。虽然后醍醐天皇生前与足利尊氏为南北夙敌，但由于在讨伐镰仓幕府时两人乃同一阵线的战略伙伴，足利尊氏更是仰仗后醍醐天皇的极力支持才能一举拿下镰仓幕府，因此从足利尊氏内心来说，他本身对后醍醐天皇就有着感激之情，而且他亦对后醍醐天皇能积极摆脱镰仓幕府控制，想方设法巩固天皇一族地位的果敢与智慧怀有崇敬之情。基于这些原因，足利尊氏为后醍醐天皇专门建造了天龙寺，以慰亡灵，也用此来回报后醍醐天皇在讨伐镰仓幕府时所给予自己的帮助。为了筹措建造天龙寺的费用，足利尊氏还特意把一条贸易船的名字起为“天龙寺船”，由此船产生的贸易利润全都用来建造与修缮天龙寺。即使天龙寺在近600年的风云飘摇中多次遭受火灾，原本的古建筑几乎已经荡然无存，如今的天龙寺都是明治后期重新翻建的，但它依然记载着足利尊氏对后醍醐天皇的哀思，或许里面还略带着一丝愧疚吧。后醍醐天皇死后，足利尊氏的北朝势力如日中天，可足利尊氏万万没有想到最大的敌人原来藏在他家族之中！



↑天龙寺美景。

观应之扰乱

后醍醐天皇死后，上天并没有让足利尊氏一鼓作气拿下南朝，统一日本。在那段时期，足利尊氏的弟弟足利直义担任着幕府中的主要政务，而足利家的要臣高师直等人因为在政务上的严重分歧与足利直义产生了尖锐的冲突，并自称“反直义派”开始公然对抗足利直义，而另一方面，支持足利直义的则自居为“直义派”，与“反直义派”展开了激烈的斗争！这场家族内部的纷争就被后人称作“观应之扰乱”。家族内部纷争历来都是最让人头疼的，作为足利家的掌门人，面对自己的亲弟弟直义，眼看为足利家作出杰出贡献的高师直，足利尊氏也是左右为难，最后他选择了观望！不过观望归观望，他心里还是站在高师直的“反直义派”一边。1349年，在高师直凌厉的攻势下，足利直义逃进足利尊氏的官邸内，高师直便率兵包围整个足利尊氏官邸，俨然一副造反态势。足利直义眼看足利尊氏都无法劝说高师直，无法为他开脱后，便自动提出离开足利家，放弃自己所有政务，这场内乱由高师直的“反直义派”获得胜利，足利尊氏则命其嫡子足利义诠准备继任第二代将军。其实高师直能如此简单地取胜，与足利尊氏暗地里的支持有着莫大的关系。可惜高师直的胜利并没有彻底结束家族内部的纷争，不仅如此，足利家的统一计划由于“观应之扰乱”遭受严重打击，几乎进入瘫痪阶段，直接导致足利尊氏乃至他儿子足利义诠都无法统一整个日本。

直义的反击

足利直义被迫离开幕府后并没有就此罢手，他虽然被幽闭于幕府之中，却一直在暗中等待时机。1350年，足利尊氏的亲生儿子，足利直义的养子足利直冬竟然不认亲生父亲，反过来起兵造反。足利尊氏当然不能容忍自己儿子的背叛，他亲自带兵远征中国地区，镇压叛军。而足利直义则趁足利尊氏不在之际，从幕府逃出，与随从武将一起投靠南朝政权，并公开向高师直派别开战！在南朝的庇护与支持下，又因足利尊氏的远征关系，幕府军很快被击退，眼看足利直义军已经紧逼京都周围，足利尊氏远水也救不了近火，最后足利尊氏只能委曲求全向足利直义讲和，这次轮到高师直兄弟被驱逐出幕府，不过他们没足利直义运气好，在押往驱逐地的途中被足利直义的手下上杉能宪所杀。最终内乱还是足利直义取得了最终的胜利，不过足利家却因为这个失去了统一南北朝的契机。

直义之死

足利直义春风得意没多少时间，足利尊氏与儿子义诠就开始对付他了。起初，足利尊氏称佐佐木道誉叛变，领军出征讨伐，其实这只是掩人耳目，事实上佐佐木道誉根本没叛变，足利尊氏也非出兵讨伐他，而是借机去与南朝谈和。多聪明的举动，先稳住外忧，再解决内患。当足利直义察觉到此事时已经晚矣，足利尊氏已经与南朝谈判成功，正平统一成立。此时足利直义知道大势已去，便开始逃亡，不过途中两次与足利尊氏追兵遭遇，最后没能逃亡成功，再次被足利尊氏幽闭进幕府之内。不过这次他却在幕府的禁锢中走完了人生最后的时刻！不过《太平记》中记载说足利直义是被足利尊氏毒死的，事实情况也只有600年前的当事人才能知道，呵呵。

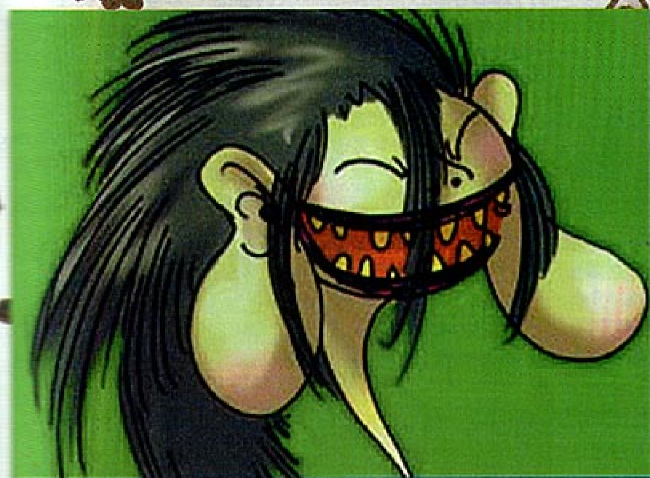
尊氏陨落

足利直义的死亡无疑对足利尊氏来说是件好事，因为家和才能万事兴，如今这个离间叛道的弟弟已经被除掉，足利家上下齐心，当然就能去对付南朝了。在此后的几次与南朝的战斗中，足利尊氏军大获全胜，不仅制压整个关东，更把对京都造成威胁的南朝军一举歼灭，可以说已经奠定胜局。就算那个不争气的儿子足利直冬再次率军攻打父亲，还是被老谋深算的足利尊氏赶回了九州。1358年，足利尊氏正想去讨伐那个不孝子足利直冬时在京都二万里小路邸逝世，死因据说是由于背部的肿瘤。就这样，一代奇将灭镰仓，反天皇，诛亲弟，却最终还是遗憾地死在对自己亲生儿子的愤恨与无奈中，不禁让人觉得有些悲凉。足利尊氏死后，足利义诠正式接管幕府，平安地掌管着幕府政权，这位即无雄才也无伟略的将军并没有如他父亲所愿称霸日本，南北朝也依然共存着，难道足利家的统一大业就这样遥遥无期了吗？不，到了第三代将军足利义满后，足利家的辉煌才算真正开始……



↑足利尊氏石像。

责编/宇臣



RPG幻想辞典

【妖怪列岛之百鬼解读】

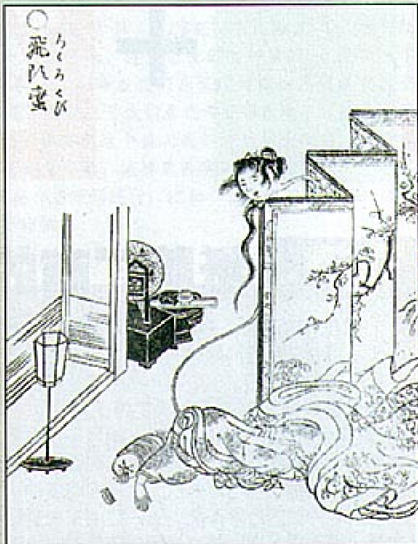
vol.17 飞头蛮 ろくろくび

要说在东洋和中西方世界，甚至东南亚一带都广泛存在的妖族，那便是著名的飞头类妖怪，也被称为长颈族妖。如相传我国秦汉时南方的落头氏族，东南亚降蛊以及西方的梦魔等都与此有所联系，最为典型的代表，还要属日本民俗学中的辘轳首，亦即飞头蛮。

飞头蛮，ろくろくび，也作辘轳首，位列于鸟山石燕大师《图画百鬼夜行》前篇阳，顾名思义，其能身首分离，可以让自己的头部脱离身体而四处任意游走，并且在一定时间后头部还能够回复身体原位，盛行于江户时代。飞头蛮多为女性，平时以正常人形态存在，一般在夜里时便化为女妖状态或成为飞头状态。往往通过慢慢伸长脖子而让头部飞离自己的身体（故往往也被称作长颈妖怪），然后四处寻觅男子吸收其精血或杀人为害，但也有的飞头只是为了飞向自己所喜欢的男子的卧房，看着那自己深爱着但却无法与其共枕的男子，陪着他，静静地守护着他，到了天亮再离开。也正因此，飞头蛮也被大致分为两个类型，一是飞头后可以自己控制意念和行为，这类飞头往往是带有明确的目的，比如杀人或吸精血，甚至有时是5到10只群聚集体出动去为害，属于危害性极高的一类，在民间流传着一种说法便是“若脖子处缠红线的女人，千万不要去接近，更不能娶”，因为其头部和身体经常分离，所以在脖子的分离处缠有一丝红线为记号（也有说法是渗出的丝丝血迹），相信没人愿意结识飞头蛮这样的极凶女妖；而另一类则是飞头无法控制自己的意识，或者说是完全无意识下的妖怪，可能其本身是人，但因为心中存在某种执念，比如对某男子超执着的爱恋，使得自己都在不知情的状态下成为了妖怪飞头蛮，仅仅在自己睡觉的时候才会不由自主地发生飞头，是一种潜意识的行为，对于其本身来说，根本不知道夜里发生了什么，也更不知道自己在无形中已经化为了妖怪，这类型的她们不会害人，但倘若她们的这份执爱受到伤害或被破坏，那么潜意识将升华为本身的意念，最终成为怨念占据主导并具有主观意识且能控制行为的飞头蛮，也就是具有攻击行为的前一类型。



对于飞头蛮来说，在结束夜晚的行动后她们都会在次日早上返回自己的身体，依照颈处的红线作为记号使身首重新结合。除了红线标记外，有的还是一种不大显眼的细缝，甚至是断裂处的一滴血，正是依靠这些记号才能使飞头找到正确的回归处，倘若飞头在天亮前因为意外而回不到原处的话，那么其便会因身首异处而死掉。也正因为她们这个最大致命要害，所以真要对付飞头蛮也是很简单的事情，待其飞离开身体后将她们原来的头脚位置调换，或者是在断颈处盖上棉被挡住结合部位，特别是对于先前提到那种在断裂处会有一滴血的类型就更好对付了，直接把这滴记号用的血抹去即可，用以上这些方法，那么飞头便会因找不到原结合处而像游魂野魄一样四处飘荡，直至最终气绝而亡。



↑鸟山石燕大师笔下的长颈女妖飞头蛮可是江户时期的名妖啊！

前面开篇时我们提到，这类头身分离的生物广泛存在于世界范围内，从东洋的飞头再到我们中国大陆的落头、东南亚泰国的降蛊以及西欧的梦魔（西方主要倾向于魂体分离的说法），另外在南美也有关于这类头会在空中乱飞的妖怪的文献记载。

要真说到其起源，最早还得追溯于干宝的《搜神记》，在这部我国晋代时期著名的奇谭异闻录中，就有提到的“落头氏”一族，这是秦朝我国南方的一种落头部落，其有种叫做“虫落”的特殊祭祀仪式而得名，也正是因为这种仪式能够使人的头部与身体暂时脱离，并且一段时间后还能安然无恙地回复而得名。曾有目击记载关于落头氏族的人本端睡于床上，在仪式执行后，其便能头连着脖子一下子就从窗外飞走，常以耳朵代替翅膀，直到次日天明时返回。相传三国时期吴国大将朱桓便曾遇过此事，其得到一婢女，不过很奇怪的是每晚上睡卧后，这女子的头就会自动飞走，用耳作翅膀，每每天快亮时，其头才又返回，于是这就引起了大家的注意，一晚趁其头飞出后，大家来到婢女的床边，发现真的只有冰凉僵直的身体，像一种假死状态，但确实又是活着的，由于体温较低，大家出于保护婢女的想法，便为其盖上更多的棉被，所以也无意之中将婢女颈部的缺口给盖住了，待鸡鸣快天亮了，也是婢女的头飞回该归原位的时候了，但她却怎么也寻不到已让棉被挡住的自己的身躯了，最后不得不掉落于地上，气息渐微就快要死去了。这时大家似乎才明白些什么，他们于是立即将棉被拿开，奄奄一息看到一丝生机的婢女用尽全力让自己的头再飞起来，归回到脖子原位上从而恢复正常。看到这一切的朱桓被这怪异的事件给惊呆了，不免也感到些许害怕，同时这也惹得军中人心一时间躁动不已，于是后来便派人悄悄将她送走了。一时间，关于此落头氏的异闻也流传开来，人们便更视该族人为不祥的异类，纷纷敬而远之。也许是出自于寻求一个安定的生存环境，落头氏族便东渡乔迁至日本列岛，也就成为了后来的飞头蛮。

■文/娜卡　编排/宇部

My Game My Home

闯关族的家

本期三杰:木木、北斗、唯夜

2004年的最后一期了，去年的最后一期的时候记得自己还在“养一只机器猫”，还在祝贺《动新》“一飞冲天”。记得去年的这一期闯家里还是大段大段的文字，还在尝试不同的形式来制作。现在坐下来回头翻翻过去一年的《电软》，除了我们依旧努力外，24期中改变最大的应该是自己终于生出了白头发，这大概也是岁月和苦工的见证吧。不想去总结太多，我知道会有很多支持，也会有很多不满，只要手里握着你的来信，让我们看到，足以了。

很多次，自己在说这一期的时候总是喜欢说说下一期，搞得每次都像广告一样。其实我是希望大家能够在读完这期后，更多期待下一期，这样的心情还是应该获得理解吧。如何来评价这一年的《电软》呢？不知道用缓慢成长合不合适。当然了，在这缓慢的过程中，编辑们并不是在无事可做，如何打造新的《电软》也一直使同事们在埋头苦思。无论如何，都力求在每次呈交答卷的时候给大家带来惊喜。就在下次我们再见面的时候。



+



+



崩溃，纸牌厂商的游戏帝国!?



就在大家还吃惊于NDS的低价策略并纷纷猜测索尼将会采取何种对策的时候，与已往的作风一样——10月27日，SCE官方抛出了一颗震惊业界的重磅炸弹！PSP正式确定将于12月12日发售，普通版价格仅为19800日元（相当于1500多人民币）！得知此消息后，编辑部内唏嘘一片。之前并不是没有想到过定位这个价格的可能性，只是依索尼一贯的行事作风，这一可能实在是微乎其微。很明显，索尼此举是与任天堂的NDS定价针锋相对。之前被任天堂抢先公布NDS的15000日元低价战术狠摆了一道，以至于PSP的发表会不得不临时宣布推迟。这次索尼可谓是以眼还眼，以牙还牙：“玩低价是吧？行，我就和你比这个，看咱俩谁玩谁？！”尽管PSP比NDS的价格仍要高上几乎5000日元，不过看一看其强劲的机能，相信谁都不会觉得买PSP会亏，而是“赚了！”再重新检阅一下两部掌机的支持游戏，丰富的游戏类型与游戏数量，大厂商著名游戏的支持，无不让人感到索尼的气势汹汹，同时也为任天堂擦了一把冷汗。如今的任氏，在家用机的舞台上可以说已经不再是主角，掌机帝国是它惟一的退路。如今被索尼逼到了这个地步，任氏无论如何都会死拼到底。只不过，无论这场战争的最后结果会是如何，作为一名玩家，谁都不希望看到一个没有任天堂的游戏业。纸牌搭起来的金字塔，能够抵挡得住索尼的金币攻势么？

我是小游戏迷，当然每期《电子游戏软件》我都不会放过，总会按时买来看。

去年我上大学了，从信封上你们可以知道我读的是警校。在这所院校中，成天除了训练就没有其它有趣的生活了。于是是我渐渐爱上了画漫画来解闷。但是只有铅笔作画和上明暗。由于这里条件的限制，我不能给自己的作品上色。

请问：如果我的画只是铅笔上色的，贵刊会收吗？如果会收，是寄原稿还是复印呢？如果我的画还不够在贵刊发表的资格或是已经发表，能否将原稿寄回给我呢？

由于我们这纪律很严，所以我只能用休息时间和上课偷着画画。因此，我很看重自己的每一张作品——即使画失败了。以上三个问题我很想弄明白。如果各位能在百忙之中解答一下，那真是非常感谢。如果各位觉得我无聊，不想或者没空招呼我，也没关系。我仍会继续关注你们的每一期杂志。　**（一个游戏漫画迷）**

严格来说，单纯的铅笔素描是不行的。原因很简单。其一，铅笔画稿扫描的效果不很理想，刊登在杂志上不是很好看。其二，铅笔画容易弄脏，即使你画得很好，在邮寄过程中也有可能因为长期纸面磨擦而污染画稿。可是，假如你能够保证画的质量够好，而且保证画不会受损的话，就可以将原稿寄给我们。

当你注视着我的目光（Eyes On Me）时，这无疑是我最绝妙（素敌すてき だね）的感觉（feel）；当走上那无尽的爱情之路（Endless Love Endless Road)时，我永远都不能忘记。千言万语(1000の言葉)无法述说我对你真实的感情(Real Emotion)，奔向梦想（Go dream)，带着那颗永恒的真心（Pure Heart）。

这不是我最终的幻想（Final Fantasy），而是我们最美好的生命的旋律（Melodies of life）。（四川江油 邱涛）

虽千万人(魔)吾往矣



前不久发售的火焰纹章·圣魔之光石不知小编们有没有在玩？我是火焰纹章的忠实FANS，最近在狂玩本作，真的是超级好玩！和GBA上的前两作相比，这次的系统有了相当大的改变，不但保留了火纹一贯的感觉，玩起来也是新意十足。在此强烈推荐各位小编们不要错过这款游戏，也推荐给其他有GBA的玩家朋友，千万不要错过哦！**（湖南怀化 游戏三人组）**

——正好，最近我和无无组成了火纹攻关同盟，编辑部里每天都能听到枪剑砍杀之声，我们俩人交流时用的黑话常把PERFECT君听得莫名其妙，比如“北斗，你飞龟准备怎么转？龟骑还是翼龟？”于是乎，PERFECT君就会大讶：怎么火纹里面还有飞龟这种职业吗？遂转头一看，得，这不是飞龙嘛！因为火纹里的“龙”字用日文汉字写出来与汉字中的“龟”字很像，所以就给咱统一“通假”成“龟”字了——相信不少玩家都曾经产生过类似的误解。玩火纹当然不能错过了其独一无二的“凹点系统”（专业术语，即根据影响升级时各项数值增长的变数计算公式，争取升级时的“利益最大化”）。为此和无无俩人研究了大半天仍未得要领，上日本的专门网站一看，人家已经研究的相当透彻，包括取消移动前的路线指示箭头往哪个方向转、转几格，几个人参与乱数等等，并附有专门的乱数组合效果列表，不得不让人佩服！超强BT角色“小枪”アメリア的情报就是从上面获得的，回头自己一培养，虽然没有无无练得那么强，拿出去也足以吓倒一批人了。新增职业和新增技能也相当丰富，惟一美中不足的就是主线流程太短，游戏仅有二十一话，而且只有一篇外传，如果没去塔中或是遗迹好好练级的话，绝大多数角色都只能锻炼到高级职业的一半，让人稍觉可惜。看到我们俩玩的这么投入，木头没事就来耳边吹风劝我买台GC，给这么一劝还真有点心动了，可一摸口袋里硕果仅存的几张RMB，残念……

我们的杂志是怎样炼成的？坐在这里的小编们可以与诸位读者聊天交流，让自己的名字被大家记住，但请别忘了那些背后默默支持我们工作的美编们，他/她们的版式编排的用心制作才使您拿到手中的书分外精美。如果没有美编的话，您也只会拿到一个txt文件，以及大小参差不齐的一堆图片。让我说，感谢上天让我们有了美编，就好像感谢主赐予我们面包一样（哦，这个比喻不够恰当），就像是赐予我们牛奶和水……总之，其实并不只是我们才会这样想，读者同样会记住他/她们的努力。

看了那么多年的《电软》，我发觉《电软》的美工水平越来越好了；不管是封面还是内文排版都很棒，能不能让美编们出来聊聊在社里的工作情况啊？　　（云南 无助的河豚）

这个问题当我们看见的时候眼睛都直了，因为如果现在请诸位美编来的话，估计他们做的第一件事就是把我们文字编辑杀掉吧。排版所需要的工作量以及重要性是不次于我们编辑的前期文字处理的，绝不是“把字和图铺上就可以”的事情。再加上美编们要负责我们联盟内众多刊物的照排出版，有时候真的很累，他们是您拿到手里的这本杂志幕后最可爱的人。



雨啊！书啊！！

我们就是可怜的搬运工

一些读者来信反映他们订阅或邮购的刊物或其它物品出现错漏期数，甚至破损的现象。在此我们诚挚道歉，不过同时也要再次提醒的是，请将此类问题直接向发行部邮购部反应，电话是010-64472177。人人有分工，读者大人们不会是认为我们每个编辑都要从写稿子开始一直负责到把杂志打包蹬自行车送到邮局吧？有些事情确实不在我们的能力范围之内，更何况邮局那边偶尔也会出现一些运输上的问题。在我们认真的道歉之外，请还有问题的读者直接致电邮购部，他们会负责调换等相关事宜的。

《电软》应尽量少用些专业用语，原因嘛……很多读者还都是接触游戏不久，很难看懂，所以请尽量少用专业术语。（北京 ZERO SKY）

这个建议以及一些相关的问题其实已经在我们的考虑改变之中了。但其实有一些所谓“术语”是描述游戏回避不掉的东西，所以我想一些情况下我们更应该是正确、准确地普及它们，而不是绕过和回避掉。

当然有些词句什么的却似乎确实有必要换一换了。好比这个游戏分类，也不知从哪天起约定俗成的就是“ACT”、“RPG”、“AVG”的往上拍，一本书就算一整本都是国语的但惟独这个游戏类型还是英文字母。当然这绝不仅仅是看上去不舒服的问题，而是它还有多少指示性的、分类性的实际意义——连日本那边都觉得不也是乱七八糟，“此起彼伏”吗……你说这个ACT(动作)和AVG(冒险)分得开么，尤其在目前流行的游戏类型下，哪里就分得那么清？除了一些纯清版的游戏之外，什么游戏没个剧情没个“冒险”成份呢；再说实际上谈恋爱追女孩儿的游戏基本都算AVG的（当然日本称为“ADV”啦，但其实都来源于一个词：adventure），而我们国人玩家一般提到这个类型第一反应恐怕都是“恐怖游戏”……藤崎诗织阳下光等人非要跟妖魔鬼怪丧尸之流同站一个队，人家冤枉啊。再说SLG，模拟经营类算、战棋类算、即时策略类也被拉进来，连最近出的皇牌空战5也被加上了SLG的标签，这实在是令人有些郁闷了。而每当我们在整理游戏信息时就更痛苦了，那几个英文写也不是不写也不是，标记上了我们自己都觉得别扭。“这个意思大家能懂吗？”一直是我们的心病。但其实这个情况我们计划做出改变，就是以简洁的一两个中文词汇代替抽象的英文字母，这样更具实用性。并且这些词也不会是我们一厢情愿造出来的，而是符合当下的流行：比如“冒险解谜”、“战棋”等等。不过具体是否可行，还需要验证。

我们在游戏之外还要现实地生活，游戏始终只是娱乐而已。

这是一句太俗太酸太过于显得很懂世故沧桑的话，但它毕竟是实话。在游戏和我们的杂志给你带来欢乐和休憩的同时，请不要忘了人生里还需要有别的成分。

■ 当初和妈妈订下了“合同”，说考上了重点高中，就为我买一台PS2。就是这张合同，给了我很大的动力，最后我如愿以偿。在接下来的暑假里，我自以为玩PS2是天经地义的事，所以就忘掉了学习，加上了父母的不管，就造成了今天的结果：我高一的学习很吃力，课有点跟不上了。（西安 张煜）

■ 我是一名初三的学生。原来初一时，成绩还算过得去，特别是文科，还略胜人一筹。而现在呢……最近一次月考，四门主课全红灯！其实我自己也觉得这成绩实在是让人说不过去，只不过我心里还有两个字的比重远远超过了“学习”。而那两个字，便是我成绩下滑的主要原因，那就是游戏……（杭州 陈恺乐）

■ 经过我的不懈努力，妈妈终于答应了，她答应我暑假为我买PS2，但我也付出了沉重的代价——卖掉PS和GBA。可我还是非常感动，因为妈妈是一名下岗工人。那天，我拿着妈妈给我的1200元和那两台游戏机换取了我向往已久的次世代主机PS2，那一刻我的眼睛湿润了……（江山）

作为一本专业的电玩杂志，我们不是在这里自抽耳光大喊口号说游戏害人，游戏本身没有错，是有的时候我们喜爱它的方式太过痴迷了，我们的杂志是做给大家看的，而读者们如果过于沉迷在游戏里以至于在现实中遇到各种各样的问题，最终我们的杂志也会被舍弃掉。电软小编诚挚地再次提醒每一位读者，尤其是还在念书的朋友们：Game Over了可以Load，可是人生却不能，有谁愿意在失去美好前程的时候才后悔呢？

下面这封信是给风林的。我是电软的忠实读者，我最喜欢里面的“闯关族的家”和“龙哥热线”。在我们学院里有一家报亭，电软一到时那里就会水泄不通，去晚了就没有了，连赠品也是常被抢呀。我有一个同学，她看到你的照片时突然说：“这个女生好好呀！而且还有黑眼圈，是不是晚上不睡觉、吃的呀？”我一听便马上纠正：“他是男的，叫木木”。到了下午，她一进教室就把我拉出去：“木木死了。”我惊讶地张大了嘴，可随即她从身后拿出一根干了的树枝，差点气晕。（四川 张强）



其实从论坛从email从读者来信中已经有无数的看法都说木头那一头长发好飘逸，飘逸到被人认为是女生的地步，木头在那边听到该要去撞墙了。他那张脸众人怎么看都是十足的男人味，难道是因为太有福相了？不过说到黑眼圈的问题，木头最近忙着策划和组织很多新东西所以操劳过度虚火上升精神不济眼冒金星黑眼圈发黑的确是有可能的。不过按他形容自己的话来说就是一个彻底的“工作狂”，来了灵感来了创意挡都挡不住——你能看见他在编辑部里欢乐地奔跑，就像是“在春天的草地上打滚的小熊”（村上春树的原话我记不清了，反正差不多是这个意思吧）。而所有这些耗费心思的努力如果能换回读者您一个“好”字，别说他，还有我们众小编，就算变成干了的树枝那死也瞑目了。你问这些努力的成果什么时候能看到？快了，很快了，很快就将是一个全新的开始。不过话说回来，黑眼圈发黑跟是女生没什么关系吧？人家熊猫不分公母雄雌还整天都黑着呢。

在与游戏相关的文章中看见“气绝”这个词，它到底是不是死掉的意思啊？我觉得是，但接着往下看又说什么“醒过来”，这实在令我很困惑。（河北 DraculaX）

嗯，这个问题实际上跟我们刚刚提到的“术语”问题有些类似了。其实在很多游戏中随处可见的“KO”才代表着一种最基本的“挂掉”（也就是死啦）。KO是“Knock Out”的缩写，“击倒”的意思；可不是OK倒过来说让人觉得更有爆发力啊(当然肯定大多数人都知道，只是我小时候流着口水看别人打街霸的时候的确就以为是OK倒过来说)。当然现在这个词的适用度早已超出了格斗对战的领域，在很多其它类型游戏中也都会使用，比如说RPG中角色HP被打到零倒地也称为KO。当然很多情况下KO的“死”不是绝对的，一个“复活”是可以救过来的，当然像“火炎纹章”系列里基本上人要是挂了也就彻底不在了，驾鹤去也。那么说到“气绝”这个词呢，它其实是一个日语词汇，只是“晕眩”的意思，也就是被打到眼冒金星的程度。我们不要看到“气绝”就以为是“绝气身亡”，就好像星爷说过的：“七窍流血是七窍流血，死是死，这完全是两个概念，你千万不要混淆了。”更何况其实是两种语言呢。

大棒向日语的头上狠狠地拍去

——那个明人主持的，带有弱智话语水平的日文地狱哪去了？（天津 申璋）

唔，明人啊，这个“弱智”可不是我说的，再说你在电击版里面不也经常以“丢人”自嘲吗（或者应该说是“为荣”？）栏目间或需要变动和调整都是很正常的，再说连着多长时间了，还在讲50音图您不觉得慢吗？不过我们编辑部还有很多能人，其实都可以临时出来客串那么一小下，比如说我们就可以冲着标题这个“棒”字下手；比如说愈久糜香的FFX。

——最近在玩FFX，里面有个召唤叫什么“用心棒”，这是什么意思啊？

所谓“用心棒”就是“保镖、护卫”的意思啦；再说远一点，你还可能会看见“泥棒”这个词，它一般就是“盗贼”的意思，那“大泥棒”呢？就不用我说了吧。

小神游SP没法不"火"



次世代商城邮购小神游GBASP10月27日同步发售公布后，10月27日第一天就有十位读者汇款，这之后的几天，邮购量持续上长。现在发行部正忙着用EMS速递GBASP。头一批由于供货问题，可能会稍稍慢一点。下周开始争取接到汇款单的第二天就发货。

次世代与神游公司签了正式邮购合同是看准了"机会"的。第一，GBASP即使在今天的日本、欧、美仍旧极受欢迎，十月份销量增长了4倍（当然有降价和口袋妖怪绿宝石的推动），可以说小神游SP与世界最先进最畅销的掌机同步。其次，小神游SP由日本任天堂授权生产，产品质量以及退换、维修等售后服务都是水货与翻新机无法比拟的。这么贵的东东，买的就是一个放心。第三，小神游SP兼容上千款掌机游戏，软件资料非常丰富。第四，价格比日本还便宜。就次世代方面而言，有十年邮购的信誉和经验。两者优势结合在一起，邮购没法不火。

谁是最痛苦的球迷

这几天中国足协和各俱乐部唇枪舌剑，你来我往，闹得不亦乐乎！一个要罢踢，一个要处罚。一个要改良，一个要安定。（顺便说一句，哪来的"改良"啊！"良"还要改吗？应该"改娼"啊）真像《红楼梦》说的：闹轰轰，你方唱罢我登场。开始球迷看不明白，支持"改良"者一边倒，中国足协风雨飘扬。看到现在，这戏才看出一点味来。原来两边都是钱闹的。只要同意足球这块大饼可以重新切，原来势同水火的双方是可以"商量"的。

现在剩下的是"痛苦的中国球迷"。莫名兴奋之后发现人家都是老婆孩子热炕头，只有自己是没人疼没人爱的孤儿。

听说有些球迷、球迷协会要捍卫球迷"上帝"的权利，真是扯淡！上帝只有礼拜天才有用，球迷也只是需要时才借一下说说事而已。

现在痛苦的球迷中最痛苦的应该还数大象。不过是大象自找的。

大象因为喜欢足球游戏，（美其名曰电子竞技）就弄个《轻松胜利十一人》攻略本出来，并向主编保证，他振臂一呼，必定球迷云集。这几天WE攻略本刚上市，从内容、资料、制作、印刷看，大象是花了不少心血。光盘还未看，不敢妄加评论。大家都是业余球迷，买《胜利十一人》当教练吧。

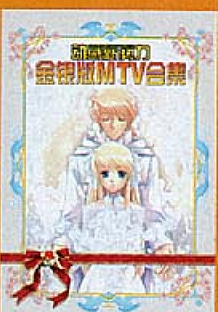
主编命令大象：掘地三尺，也要把WE迷挖出来！大象挖坑，自己却掉进去了。

同情啊，痛苦中的大象。



独乐乐不如众乐乐





本月中旬要出两个小项目：《动感新势力金银版合集》和《动感新势力金版礼品版》。说小项目不是指分量而是印量，都只有区区几千本。

《金银版合集》包括动新金版银版全部内容，并赠送一套精美的犬夜叉兄弟联手机挂饰。《金版纪念版》则除金版MTV外，也赠送犬夜叉兄弟联手机挂饰。

动新金版、银版都再版多次，大部分动新读者都买过。之所以极少量重新发售，一是为了弥补还没有欣赏过的读者的缺憾。二是买了送给同学、朋友、情人……是最好的礼物吧！

自己喜欢动画，把喜悦分享给别人，就以金银版MTV开始！

《动感新势力》上没宣传，数量太少了。

简短的交待

● 《动感2004年合集上》已于10月31日上市。

●生化危机杯表已于10月27日定向上市，邮购的读者已全部挂号发出，有问题可电话查询。

●钢炼怀表邮购已于11月8日全部挂号寄出。由于邮购数量太多，怀表无法如期上市发行，上市时间大约会在11月16日，也是定向销售。

● 《电玩新势力蓝宝石MTV》已于11月5日上市，18首游戏MTV都是精品。

● 《口袋妖怪绿宝石攻略本》只有杂志社库存几十本。做得好，值得买。



新增查询电话64472180

这些天，由于邮购业务猛增，原邮购部查询电话64472177被打爆。现新增一部热线电话64472180。周六同样服务。

对查询困难给读者造成的不便致歉意。

给电软找茬儿！

俺是江苏人，号称"苏北大嘴巴"。最近看《电软》总感觉"质量"下降，怎么越读读不上劲来！接着][了几个挚友，一起讨论，原来他们也有同感！讨论后，就有了以下建议。（若是][不对或言语上有些过激，你们也千万别往心里去啊！）

首先，严重抗议，把"风林"还给我们！风林的卡通标志还是以前的好……

接着，你们的封面怎么越做越差啊！特别是今年7月份的（封面最终幻想7）][黑一片。你们可以做个试验，将它放在书堆上，和其他杂志在一起，乍一看，][像游戏杂志啊！还有，一些栏目的版面设计太差了，（背景、边国、分版？）][如，"龙哥热线"本是一个十分好的栏目，可就是版面太难看了。一些文章排][分布也有问题，比如"排名榜"应放在后面，"龙哥热线"放前一点；另外一些][目应该合并，比如"闲扯游戏BAR"应与后面的一些玩家心得合并，就叫"][怀情"吧。

最大的严重抗议，文章内容大缩水，一些内容甚至是敷衍我们读者嘛（特][是7月份的"减肥法"让我看得直想撕了它），还有那个画廊的画不知怎么会][去的……残念。游戏的黄金？好栏目啊，可小编你们有些局限吧？所谓"游戏][黄金"并非"游戏的骨灰"，应该是经典之作的意思；而你们总有怀旧的意][总拿老古董、棺材里的游戏恶炒。其实黄金嘛，重在经典，怀旧总也有一小点。][如《生化》、《公主的皇冠》、《樱》等都可以拿来写嘛！对了，对秘技天地][意见最大！秘技天地里的秘技小编们自己有没有试过啊？很大一部分都没用呢

最后就是你们的赠品。你们应该知道好的赠品可以吸引一批本不属于你们][读者；反之，则会失去读者信心。你们仔细想想，是不是赠品大缩水？以下为][世纪最大建议：应该送2张光盘，1张放精彩游戏录影和一些盛典影像，另一张][经典游戏音乐MV？

（绝对][

经过我最近一段时间的推测，KONAMI要推出一款格斗游戏。什么，你不信,要证据？最近没玩过实况吗？什么R2+方向、L1+R1、连点L2、L1+方块、方块+三角什么的，还有那个右摇杆搓半圆的，这你还看不出来啊？！（兰州 抗菌油菜）

能够从WE的键位设置中推测出KONAMI今后的游戏开发走向，您也可以算是古今第一人了。不过我还有一个更加直接并且准确度更高的推测方法：看电软。事实上，如果您有留意每期的无双报道的话，应该早就知道了KONAMI即将发售的一款格斗游戏："搏击玫瑰"，22期的东京电玩展专题报道中也对这款游戏的现场试玩就有过篇幅不小的相关报道。从目前所能知晓的游戏相关情报来看，直接一点来讲，"搏击玫瑰"就是KONAMI版的"死或生沙滩排球"。以女性身材为游戏的主要卖点，而且游戏中会提供更加"另类"的服装，在暴露和挑逗方面比DOAB还要有过之而无不及。DOAB的热卖，着实让相当多的游戏厂商眼红了一把——原来电玩还可以这么赚的啊！于是，数量众多的仿制游戏如雨后春笋般纷纷冒出。老牌大游戏厂商还好，拉不下面子，对此举表示不屑；不管它们是否真的不屑，起码是一件好事。就编者个人而言，绝对是不希望这类游戏盛行的。如今看到这款"搏击玫瑰"，也看到了KONAMI的急躁。好在咱们只是玩家，不喜欢可以不买；再说，即将推出的MGS3是肯定对得起玩家们的，也算是KONAMI献给大家的一份厚礼吧。

当BOSS要奸，当玩家要比BOSS更奸！

不久前陪朋友去买PS2，刚进门就看见JS在那拿着本电软看，并不时露出奸诈的笑容。走进一瞅原来是在看PS2购机百问，大惊之余没等JS开口，拉上朋友迅速逃离了此地。走在回家的路上心中一直在想：连JS都在看电软了，那我们今后的日子岂不是会更加难过？残念……（山西阳泉 庞博）

JS看本电软就能把您吓成这样？看来您的心理素质还有待提高啊。都说"商场如战场"，"知己知彼，百战不殆"这条经典兵法是游戏店BOSS们最为精通的一条。不要以为JS们就只知道钻进钱眼里，别的什么都不懂，没有两把刷子，怎敢干这光器活？事实上，JS们要比绝大多数玩家都精明很多，市场上一有什么风吹草动，绝对是头一个知道消息的人。JS卖假货，咱们为了维护自己的权益就得毫不留情的打假，不过辨别假货的手段并不是万年不变的通用宝典。D商们也会随时改进自己产品中的不足之处，让玩家们的打假更加困难。许多以前适用的鉴别手段经过一段时间之后可能就不会那么灵光了，相信不少朋友都有过切身体会。总之，我们说，打假是一项长期的斗争，而且远远没有尽头。看一看其他行业的产品，同样有可能存在着严重的假货现象，何况是在我国管理和发展都极不规范的游戏业？好在尽管JS和D商们随时在关注着咱们，咱们可也从来没有放松过"革命警惕性"。你有张良计，我有过墙梯。只要咱们掌握了方法，面对JS自然可以从容应对，不至于再"溃不成军"了。



河北 王硕

「任天堂会离我们远去吗？」假如失去了任民天堂，对于游戏，我们还能期待什么？（无锡 Val）

请问你们这期随机送的两张画，为什么没有蒂法那张？(我可是连哈尔滨的总批发部都去了)，在QQ上问了一下，到目前为止还没有人告诉说买到了，请问能告之怎么回事吗？我跟朋友还没有买，观望中。是不是只有向你们邮购才能得到那张画？（哈尔滨 dys）

不瞒您说，编辑部内的一众小编们也没人得到那张蒂法。当然，咱们没有那张海报，别的读者自然会有幸入手。因为是随机赠送，海报与杂志的搭配完全是随意的：可能这一批杂志中附赠的不是蒂法，而另一批杂志中则全是蒂法了。这种随机赠品的入手概率，从某种程度上来讲和火焰纹章中升级点数分配的随机性有着相似之处。当然买杂志不能跟玩游戏一样去凹点，如果确实非常喜欢那张蒂法的海报的话，就只好麻烦您再多去几个地方转转了——不过就我所知，海报一般都是夹在杂志中间的，不知书摊BOSS能否慷慨到让您一本一本的把书拆开来"验货"。即使是邮购也一样是随机的，未必能保证您能如愿以偿，请做好一定的心理准备。



GAME VS FOOTBALL



游戏业界与英超对照表

微软与切尔西：同是财大气粗，同是一人之下，万人之上。

索尼与阿森纳：当仁不让的老大哥，"撼山易，撼索阿难！"

任天堂与利物浦：辉煌的历史已经成为过去，要想重振雄风是难上加难。

CAPCOM与纽卡斯尔：小惊喜不断，但大惊喜却迟迟不来，生存在强者如林的世界中，举步为艰。

KONAMI与曼联：花哨弄的不少，但一到关键时刻就掉链子，老大似乎很近，但却很遥远。

世嘉与西汉姆联：拿什么去爱你，我的至爱。"同是天下沦落人，相逢何必曾相识？"

TECMO与阿斯顿维拉：进步超快，一个是美军盟友，一个是平民战队。突破是眨眼之间，但如果放松，坠落深渊也是近在眼前。

史.艾与博尔顿：老牌"强队"，但不上不下在某个地方吊着，想突破，却每遭重创，也许回头去检查一下自身，进步就会悄然而至。

BANDAI与查尔顿：有喜悦也有忧愁，不过生活还在继续，要想生存便要更加努力。

SAMMY与南安普敦：一个老牌劲旅竟然堕落到这种地步。不过焦点毕竟是焦点。一个收购世嘉闹得沸沸扬扬，一个因泰坦尼克名扬天下。

NAMCO与富勒姆：生活在人下的滋味当然不好受，想重新崛起，还是卷土重来？决定权在自己手中。

SNK与利兹联：曾经让人感动得五体投地，一个是原本的业界新娇子，一个是年轻的近卫军。但同样的原因让他们一起没落。

KOEI与曼城：用"食之无味，弃之可惜"来形容他们再合适不过，虽然有过辉煌，但却是昙花一现，现在的他们走在同一根钢丝绳上。（山东莱芜 魏征）

三大王机的三大状态



PS2 PS已经走过了多个年头了，如FF、恶魔城、生化等这些名气大作为PS在玩家心中树立了不可动摇的地位，使它在20世纪末期几年占有了游戏业霸主的地位，PS无可非议的是一代最辉煌的主机，很多的玩家对它寄予了最大的信任。当年PS打败了正走红的SS，后来DC也在它的影响下一败涂地，可以说PS是打败了当时所有的对手才占有贯冠宝座的。

时光来到21世纪，PS完成了它的辉煌和使命之后把所有的重任和未来的希望都交付给了PS2，虽说有机能更强的XBOX这个有力的竞争对手，可很多游戏……多想要购机的玩家首先想到的就是PS2，这可以看出大家对索尼的认可，他们相信索尼！这也证明了当年PS所创造的辉煌对现在的影响力是多么的巨大。

XBOX 微软对大家来说是比较熟悉的，尤其它在电脑界绝对是个响当当的名牌。作为次世代的新游戏平台XBOX，以它自有的强大机能在游戏界占有了一定的地位，在区区不到一年之久，几乎所有的玩家都认识到了这个外形带有X字样、近似于盒子的新型主机，以强大的硬件功能与高超杰出的游戏画面得到了游戏界与玩家的认可，也对它的未来充满了希望。

但是XBOX要想成为游戏霸主就必须先打败PS2，而索尼在玩家心里有着不可动摇的信赖度，要想击败索尼就必须把握住PS2的游戏命脉，一定要把游戏界几个最有名的大作出版权抢夺过来，而且要独占！因为以后要是移植到PS2上的话，以PS2在玩家心里的信任度是足可以叫他们等待的，所以XBOX那怕是多花点钱也要把那些大作拉拢过来归为己有，这也许是最能打败PS2的方法了；否则的话，XBOX将很难能越过索尼这座大山。

NGC 作为一家老字号游戏厂商，任天堂对所有玩家尤其是老玩家而言是再熟悉不过的了。GC在三大主机中销量最小，最大的原因是没有D盘，由于其特殊防盗技术至今没人能破解，没有D盘的支持使GC在半死不活中占有不声不响的……能把新世代的生化演绎得淋漓尽致。不过GC也成了曾经最辉煌的AVG游戏"生化"的杀手，让本来就已在3代中开始下滑的生化再度跌落黑暗的山谷。

可能是生化让GC在游戏界中得以存活，如果没有生化的话GC没准早已遭受到了淘汰的命运。然而生化选择了GC平台是游戏史上最大的愚蠢行为，这句话似乎在玩家心里都已成为共识，是生化自己走错了路。其实不光是生化，其他任何游戏选择了GC平台就都有可能会成为游戏史上最大的愚蠢行为。

（哈尔滨 外斯格）



PRIDE OF THE DRAGON PEACE

跨越我的尸体，一个让众多玩家拥有深刻印象的游戏，其深邃感人的剧情和畅快淋漓的战斗以及寸断肝肠的感伤气氛现在仍让许多人记忆犹新，当那首主题曲“花”响起时，我[illegible]被称为鬼才的夕（汉字中没有，代用）田省治亲自出马打造的“凝龙传说”终于与大家见面了。本作有着极为独特的世界观及系统设定，以人与龙的交流为中心展开剧情。因为自由度比较高，又是以龙的养成以及精灵的收集为主，所以剧情方面比较薄弱。本文攻略就以系统及精灵资料为主，着重介绍主线剧情，希望能对大家的游戏进行有所帮助。

PS2	类型：RPG	价格：6090日元	其他：——

新人龙使必读

本作有着许多与众不同的系统，在进行游戏之前，一定要先熟悉作为龙使必须要知道的一些基本常识，这样才能顺利地展开冒险。

1、移动

推动左摇杆可以使龙向相应的方向行走，但是速度比较慢，不适合在有时间限制的塔内使用。把左右摇杆推向同一方向可以使龙向相应的方向奔跑，一般在塔内都是使用奔跑来进行移动。将左右摇杆推向相反方向可以进行快速转身。

2、传送门



在精灵之塔中有着很多传送门，用于在各个地域间快速移动。但大部分的传送门都处在关闭状态，要在传送门前使用“希望的枝”才可以打开，打开了门以后就可以随意穿行了。

3、雷达

在塔中行进时，左下角是地形雷达，可以查看自己附近的地形及情况，每个标记都有着特定的意义。

中央黄金色的龙	自己的龙
青色蝙蝠	精灵
明亮区域	可以进入的区域
黑暗区域	不能进入的区域
粉色亮点	宝箱。开启宝箱或调查物体时要按下R1
水色的门	尚未开放的传送门
闪亮的门	已经打开的传送门
红色的线	敌人的瞄准线
龙标志前方的扇形区域	己方的瞄准区域

4、瞄准



要进入战斗，就要先对精灵进行瞄准。发现瞄准区域内有精灵后，按下R1键，就会出现瞄准线，同时被瞄准的精灵头上会出现瞄准标志。若在瞄准区域内有复数精灵存在时，按下R2、L2键可以进行目标切换。瞄准好目标精灵后，按下○键就会进入战斗。关于瞄准标志，当精灵头上闪现瞄准标志时，蓝色的光球代表屏幕上所显示精灵的数目，红色代表另一种精灵的数目，绿色代表第三种精灵的数目。一场战斗最多面对三种类，6个敌人。当玩家接受了司令本部的任务后，在瞄准任务所需的精灵时，会在精灵头上显示出星星标记，一定要抓住机会尽快捉获。需要注意的是，如果被敌人瞄准[illegible]

5、地图

移动中按下□键会显示当前区域的地图，用上下键查看同区域别的层的地图，L1、R1为转换其它区域的地图、左摇杆为上下移动地图，右摇杆为地图的放大缩小。地图的横坐标为字母表示，纵坐标为数字表示，以后的地图位置均由字母与数字的组合表示。

6、移动中的命令

精灵壶	战斗中捕获的精灵全部都存放在这里，会显示精灵的个数。其中的“食わせる”是让龙吃掉选中的精灵，“处分”则是将选中的精灵净化，消去。
くら袋(储物袋)	随身携带的道具袋。“使う”为使用道具；“交换”为在同伴间进行道具交换；“トランス（转换）”为将精灵转换为道具，需要拥有转换能力的伙伴；“舍”为舍弃道具。
カードケース(卡片袋)	可以在这里进行龙卡和精灵卡的装备。
情报	游戏中的各种情报消息。“ミーション（任务）”为显示已经接受的任务内容，包括目标精灵种类、距离完成任务相差个数，持有个数，任务截止天数和报酬等；“日报”为显示昨日的日报内容；“精灵词典”为游戏中各种精灵的资料，包括精灵的能力和捕获地等，对于任务的完成极有帮助。
作战	移动中的作战设定。“攻防等级”作用为调整龙在自动行动时的攻防平衡，攻击积极性自上而下递减；“等待回复”为在原地休息，回复HP，但要注意满腹度的消耗，还要小心被敌人偷袭。
龙使的心得	龙使的基本行动指南，对于游戏的进行有极大帮助。
塔内的地图	查看地图。
ジャンプ(跳跃)	在每次出击回来后，龙使右手上的护手会自动记录下回归地点，之后再出击时可以直接跳跃到上次的回归地点。
ステータス(状态)	查看龙与龙使的状态。
オプション	OPTION，进行各种设定。其中同伴的操控最为重要，平时可以设定为“COM”，由电脑操纵；对BOSS战时最好设定为“2P”，由2号手柄操纵，可以进行细致的命令，还可以使用道具，相对来说对战斗比较有利。

7、战斗时的命令

战斗中，龙的HP槽下方是技能准备时间。画面右上方是战斗剩余时间。

已经记住的技能	使用龙已经觉醒的技能，不会影响技能的修得。
肉体攻击	随机使用躯体攻击的技巧，威力取决于龙身体的强度。
魔力攻击	随机使用魔法进行攻击，威力取决于龙魔力的高低。
用心しろ	随机使用防守技能，减轻所受伤害。
連けいしろ(连携)	与同伴龙共同作战。
道具袋	使用道具。
龙卡	使用身上装备的龙卡。
バースト(爆发)	龙使的特殊技能，在一定时间内将龙的能力引发到极限，对于战斗有着极大的影响。
攻防等级	调节攻防平衡。
逃跑	从战斗区域逃跑，但容易受到敌人的背后袭击。




8、关于龙的技能

【肉体攻击】

かみつけ	咬	影响数值：力/准备时间：短/攻击范围：单体
ぶつかれ	碰撞	影响数值：硬/准备时间：中/攻击范围：单体
なぎはらえ	尾巴横扫	影响数值：足/准备时间：长/攻击范围：复数※1

※准备时间根据移动距离长短变化，越近准备时间越短。※1 以自己为中心对周围的精灵进行攻击。



"龙骑，你也认为我是个讨人厌的人吗？"当得到了否定的回答之后，被称为冷美人的第一龙使桐子也露出了难得一见的羞涩笑容。

【魔法攻击】

火系	威力大小取决于龙"火"能力的高低
ギオラS	行动开始时间：短/准备时间：短/攻击范围：单体
ギオラL	行动开始时间：长/准备时间：长/攻击范围：复数※2
水系	威力大小取决于龙"水"能力的高低
ゴーラS	行动开始时间：短/准备时间：短/攻击范围：单体)
ゴーラM	行动开始时间：中/准备时间：中/攻击范围：单体)
ゴーラL	行动开始时间：长/准备时间：长/攻击范围：复数　※3)
风系	威力大小取决于龙"风"能力的高低，攻击后把敌人吹飞。
フユーラS	行动开始时间：短/准备时间：短/攻击范围：单体
フユーラM	行动开始时间：中/准备时间：中/攻击范围：单体
フユーラL	行动开始时间：长/准备时间：长/攻击范围：复数※4
雷系	无属性。
レイラS	行动开始时间：短/准备时间：短/攻击范围：小范围复数※5
レイラM	行动开始时间：中/准备时间：中/攻击范围：中范围复数※5
レイラL	行动开始时间：长/准备时间：长/攻击范围：大范围复数※5
特殊系	随即状态异常状态攻击
ブーラ	行动开始时间：中/准备时间：中/攻击范围：单体

※2 以攻击目标为中心的范围；※3 以攻击目标为中心的范围；※4 以攻击目标为中心的范围；※5 以自己为中心的范围。

【防御技能】

よけろ	躲避	影响数值：足/准备时间：短/攻击范围：单体/效果：回避率上升
身を守る	防御	影响数值：硬/准备时间：短/攻击范围：自身/效果：减少伤害

【连携系】

集中攻击	与同伴龙一起攻击相同目标。
分散攻击	命令同伴龙攻击与自己不同的目标。
诱饵作战	引诱敌人追踪己方一头龙，另一头龙趁机从背后攻击，BOSS战有奇效。
挑衅	将敌人的攻击全部引到自己身上。

9、龙的技能修得

龙在开始的时候没有记住任何技能，只能随机使用。当龙使用出一种技能后，按○键可以对其进行赞美，按×键批评，当对一种技能进行多次赞美后，龙就会记住这种技能。

10、龙的成长

龙的数值成长全部依赖于吞噬精灵，只有在龙的满腹度下降到85%以下时才会吃精灵。令满腹度下降有很多种方法，移动，战斗，等待回复都会消耗满腹度，推荐使用"腹减りゼリー"令龙的满腹度加倍，这样才能在短时间内迅速提升龙的实力。腹减りゼリー可以通过トランス获得。每条龙都有成长时期的限制，大约为塔内时间80小时左右，成长期结束后，无论给龙吃多少精灵也不会令其能力提升。这时，就要让龙进行转生，变为幼龙从头培养。转生后的龙保持原有的一定能力，并会继承所有已经记住的特技。



11、龙的进化

在龙的状态栏里有一条数值是距离变身的多少，当变身槽满了之后，龙就会变身，进入更高的阶段。进化之后，龙的各项数值都会有明显的提升，身体也会出现变化，这是根据其能力的最高3项决定的。其中2项是能力，1项是属性。比如水属性的龙尾巴会变成鱼尾巴；火属性的龙尾巴很短；风属性的龙尾巴特别长；力量高的话双手会越来越大，身体慢慢长成……双手越来越小，翅膀越来越尖。



12、精灵卡片

No	精灵名称	必要数	转换所需金额	效果
001	まぼろしトカゲ	4	640	对敌人的火焰系伤害+18
003	ステルスやもり	4	640	对敌人的旋风系伤害+18
004	头つきタケ	10	3200	对岩石系敌人的直接攻击伤害+15，魔力攻击无效
007	ぷろぺーら族	10	3200	对其他精灵的直接攻击伤害+20，魔力攻击无效
009	アラハバキ神	6	1200	龙的最大HP+50，但当龙的HP在50以下时摘下卡片，HP会变为1
011	太阳ビートル	4	800	战斗时直接攻击后的准备时间减少20%
012	木枯らしはこび	4	800	受到敌人附加有"直接攻击↓、防御↓、魔力攻击↓"效果的攻击时成功确率50%↓

No	精灵名称	必要数	转换所需金额	效果
016	ゴロゴロ山	4	640	受到敌人的旋风系攻击时伤害-12
017	ミノタン	10	3200	对鸟类精灵的直接攻击伤害+20，魔力攻击无效
018	モーファイター	3	400	对鸟类精灵的直接攻击伤害+8，魔力攻击无效
021	ぽんぽこギャル	6	1200	受到敌人附加有“直接攻击防御↓、魔力攻击↓”效果的攻击时成功确率70%↓
026	フェンリル	6	1200	魔力攻击后准备时间20%↓
028	南极ウナギ	10	4000	龙的最大HP+60，但当龙的HP在60以下时摘下卡片，HP会变为1
030	ジェット豚	6	1440	龙的满腹度减少速度加倍
035	どんぐりボム	6	960	对敌人的火焰系伤害+24
037	血まみれキティ	4	640	对于鱼类精灵的直接攻击伤害+10，魔力攻击无效
039	ねこブター	10	3200	对敌人的旋风系伤害+30
041	泥んこガエル	6	1200	受到“毒、黑暗、麻痹、混乱、足止、魔力使用不能”等效果的影响确率30%↓，战斗以外时也有效
043	いわしブラザーズ	6	960	对昆虫类精灵的直接攻击伤害+15，魔力攻击无效
044	飞び鱼ギャング	6	960	移动时受到伤害30%↓
046	とげとげボール	6	960	受到敌人火焰系攻击时伤害-24
048	ぬまオヤジ	6	960	受到麻痹效果影响确率60%↓，战斗以外时也有效
050	突击ペンギン	6	960	对于鱼类精灵的直接攻击伤害+15，魔力攻击无效
052	かみつきジョーズ	10	3200	对昆虫类精灵的直接攻击伤害+15，魔力攻击无效

No	精灵名称	必要数	转换所需金额	效果
054	ピッカリ鱼	4	640	受到黑暗效果影响确率50%↓，战斗以外时也有效
059	ゴーレムタイヤ	6	960	对其他精灵的直接攻击伤害+15，魔力攻击无效
064	さくれつトンボ	6	960	受到混乱效果影响确率60%↓，战斗以外时也有效
066	マダムニードル	6	960	受到毒效果影响确率60%↓，战斗以外时也有效
067	ニードルフライ	4	800	直接攻击时会心一击的确率加倍，魔力攻击无效
068	リトルダイバー	10	3200	受到敌人旋风系攻击时伤害-24
071	くねくねラミア	6	960	受到敌人旋风系攻击时伤害-18
072	悪魔のローブ	10	3200	受到混乱效果影响确率80%↓，战斗以外时也有效
074	サブマリンさそり	6	960	对花草类精灵的直接攻击伤害+15，魔力攻击无效
078	コカトリス	6	960	对敌人的旋风系伤害+24
079	ちんぴらコンドル	10	3200	移动时受到伤害60%↓
082	ハーピー	6	1440	龙的成长期间消失速度20%↓
086	ベビーハーピー	3	400	战斗时，撤退中所受追击伤害20%↓
087	エッグバード	4	800	战斗以外时，塔内时间1小时HP16回复
089	穴ほりノーム	6	960	对敌人的雷电系伤害+24
090	カーバンクル	3	400	龙的满腹度减少速度30%↓
095	クモ男しゃく	6	960	回避的准备时间40%↓
093	タランチュラン	4	800	龙的同步率+3
099	かげおとこ	6	960	对妖怪类精灵的直接攻击伤害+20，魔力攻击无效

13、精灵词典

各场所简称：不归之森-森/哭泣之谷-谷/迷雾之湖-湖/巡礼之道-道/炎热之洞-洞/死神之丘-丘/沙砾之宫廷-砂/火焰之迷宫-炎（水与风同理）

NO	精灵名称	战斗类型	魔力比	属性类型	力	硬	足	炎	水	风	场所	地图	HP	综合力量	力pt	硬pt	足pt	炎pt	水pt	风pt
19	きむらいブル	a.力特化型	0.67	g.风特化型	906	598	623	419	433	579	风上	H06	626	3558	25	17	18	12	12	16
98	おばけニンジン	a.力特化型	0.70	m.バランス型	632	549	570	416	409	401	砂	M08	537	2977	21	18	19	14	14	13
61	ひき逃げ魔神	a.力特化型	0.75	d.水特化型	665	515	499	304	624	333	丘	F07	506	2940	23	18	17	10	21	11
71	くねくねラミア	a.力特化型	0.74	a.炎特化型	401	356	333	397	198	207	湖	I05	335	1892	21	19	18	21	10	11
96	タランチュラン	a.力特化型	0.75	d.水特化型	270	230	222	161	207	171	森	I09	221	1261	21	18	18	13	16	14
67	ニードルフライ	a.力特化型	0.79	a.炎特化型	254	206	202	207	166	148	谷	C04	201	1183	21	17	17	17	14	13
63	超合金ローラー	b.力·やや硬さ型	1.16	d.水特化型	651	575	538	617	823	602	水上	B02	617	3806	17	15	14	16	22	16
91	ばた雪トロル	b.力·やや硬さ型	0.87	d.水特化型	668	602	523	470	627	458	丘	O09	552	3348	20	18	16	14	19	14
92	内气などワーフ	b.力·やや硬さ型	1.05	g.风特化型	548	490	468	390	407	780	砂	L04	463	3083	18	16	15	13	13	25
5	ポイズンパウダー	b.力·やや硬さ型	0.54	a.炎特化型	617	759	458	528	228	234	洞	C05	537	2824	22	27	16	19	8	8
4	头つきタケ	b.力·やや硬さ型	0.65	a.炎特化型	442	382	316	448	140	149	森	H03	318	1877	24	20	17	24	7	8
99	かげおとこ	b.力·やや硬さ型	0.73	d.水特化型	400	340	312	234	326	211	森	F04	321	1823	22	19	17	13	18	12
64	さくれつトンボ	b.力·やや硬さ型	0.74	g.风特化型	380	346	296	185	202	371	森	J07	315	1780	21	19	17	10	11	21
37	血まみれキティ	b.力·やや硬さ型	0.74	c.炎·やや风型	270	242	202	226	133	170	森	E06	220	1243	22	19	16	18	11	14
90	カーバンクル	c.力·やや足型	1.03	a.炎特化型	158	116	134	178	119	122	道	—	122	827	19	14	16	22	14	15
6	しびれパラソル	d.硬さ特化型	0.94	g.风特化型	596	839	610	518	502	900	风上	H06	609	3965	15	21	15	13	13	23
55	虹の使い	d.硬さ特化型	0.96	d.水特化型	579	845	560	525	835	553	丘	H05	653	3897	15	22	14	13	21	14
36	ドッカン假面	d.硬さ特化型	0.97	a.炎特化型	608	788	578	916	364	642	炎上	D05	639	3896	16	20	15	24	9	16
45	さんま战队	d.硬さ特化型	1.06	g.风特化型	522	756	541	563	586	786	风下	C04	598	3754	14	20	14	15	16	21
42	ぐーすかフロッグ	d.硬さ特化型	1.12	d.水特化型	447	547	468	436	817	379	丘	F07	469	3094	14	18	15	14	26	12
83	ハーピーママ	d.硬さ特化型	1.43	m.バランス型	392	456	406	599	599	599	洞	G02	400	3051	13	15	13	20	20	20
81	サボテンラー	d.硬さ特化型	1.22	i.风·やや水型	430	481	418	508	538	574	砂	F03	422	2949	15	16	14	17	18	19
9	アラハバキ神	d.硬さ特化型	1.16	g.风特化型	317	367	317	304	327	530	谷	I02	319	2162	15	17	15	14	15	25

精灵名称	战斗类型	魔力比	属性类型	力	硬	足	炎	水	风	场所	地图	HP	综合力量	力pt	硬pt	足pt	炎pt	水pt	风pt
どんぐりボム	d.硬さ特化型	1.09	a.炎特化型	303	378	314	593	251	237	森	K05	320	2076	15	18	15	29	12	11
泥んこガエル	d.硬さ特化型	1.10	d.水特化型	313	375	296	316	474	288	湖	F09	315	2062	15	18	14	15	23	14
ピッカリ鱼	d.硬さ特化型	1.27	d.水特化型	216	250	216	222	433	209	湖	I09	217	1546	14	16	14	14	28	14
ステルスやもり	d.硬さ特化型	1.09	g.风特化型	226	288	204	181	204	399	谷	G08	232	1502	15	19	14	12	14	27
まぼろしトカゲ	d.硬さ特化型	1.11	a.炎特化型	202	242	180	370	171	153	森	I09	200	1318	15	18	14	28	13	12
レッグカッター	e.硬さ·やや力型	1.14	l.风·やや水型	514	555	452	537	568	623	砂	M08	480	3249	16	17	14	17	17	19
ぽんぽこダンディ	e.硬さ·やや力型	1.15	d.水特化型	428	468	380	471	563	438	丘	K12	404	2748	16	17	14	17	20	16
人面ロック	e.硬さ·やや力型	1.09	a.炎特化型	430	462	406	654	367	392	洞	H04	410	2711	16	17	15	24	14	14
ベビーハーピー	e.硬さ·やや力型	1.14	h.风·やや炎型	146	164	126	167	137	193	道	–	139	933	16	18	14	18	15	21
ぷろぺーら族	f.硬さ·やや足型	1.14	k.炎と风型	310	383	352	453	320	417	森	I03	336	2235	14	17	16	20	14	19
高级ウナギ	f.硬さ·やや足型	0.91	d.水特化型	330	408	368	232	580	191	湖	H05	335	2109	16	19	17	11	28	9
ねこブター	f.硬さ·やや足型	0.76	g.风特化型	328	422	366	182	167	495	谷	G04	361	1960	17	22	19	9	9	25
モヒカンの神样	g.足特化型	1.07	g.风特化型	560	548	888	697	483	965	风上	D06	622	4141	14	13	21	17	12	23
バジリスク	g.足特化型	1.02	g.风特化型	564	578	772	386	586	986	风上	F01	600	3872	15	15	20	10	15	25
エンゼルキャット	g.足特化型	1.11	d.水特化型	490	525	738	575	1007	361	水上	H04	552	3696	13	14	20	16	27	10
オロチ	g.足特化型	0.81	g.风特化型	620	640	696	470	488	627	砂	J08	614	3541	18	18	20	13	14	18
ブルーガルー	g.足特化型	1.14	d.水特化型	468	480	661	585	936	312	丘	K07	504	3442	14	14	19	17	27	9
ジャックフロスト	g.足特化型	0.96	d.水特化型	548	520	555	392	784	378	丘	O09	504	3177	17	16	17	12	25	12
风切りブンブン	g.足特化型	1.09	g.风特化型	400	388	502	234	443	734	砂	C03	402	2701	15	14	19	9	16	27
スザク	g.足特化型	0.98	a.炎特化型	347	367	488	700	234	243	洞	G05	378	2379	15	15	21	29	10	10
フェンリル	g.足特化型	1.23	l.风·やや水型	323	317	405	211	436	634	谷	C07	326	2326	14	14	17	9	19	27
突击ペンギン	g.足特化型	0.90	d.水特化型	366	344	481	228	495	347	湖	F02	336	2261	16	15	21	10	22	15
リトルダイバー	g.足特化型	1.15	l.风·やや水型	280	244	356	223	340	448	谷	I04	271	1891	15	13	19	12	18	24
木枯らしはこび	g.足特化型	0.96	d.水特化型	232	247	323	249	388	151	湖	C09	253	1590	15	16	20	16	24	9
ゴロゴロ山	g.足特化型	0.94	g.风特化型	202	234	323	156	220	337	谷	H06	241	1472	14	16	22	11	15	23
太阳ビートル	g.足特化型	1.08	c.炎·やや风型	202	192	270	346	148	222	森	J09	206	1380	15	14	20	25	11	16
モーファイター	g.足特化型	1.02	d.水特化型	160	175	212	160	227	170	道	–	173	1104	14	16	19	14	21	15
ミノタン	h.足·やや力型	0.88	a.炎特化型	407	387	445	427	303	360	森	F03	350	2329	17	17	19	18	13	15
恶魔のローブ	h.足·やや力型	0.94	e.水·やや炎型	408	329	452	374	427	320	湖	F02	362	2310	18	14	20	16	18	14
シルフィード	i.足·やや硬さ型	0.98	g.风特化型	488	544	617	454	390	780	砂	H03	522	3273	15	17	19	14	12	24
土ぐう星人	i.足·やや硬さ型	1.09	d.水特化型	470	513	548	492	784	387	丘	O07	484	3194	15	16	17	15	25	12
忍者リザード	i.足·やや硬さ型	0.98	d.水特化型	380	477	538	361	785	223	丘	I09	448	2764	14	17	19	13	28	8
クモ男しゃく	i.足·やや硬さ型	1.00	c.炎·やや风型	340	353	411	423	317	363	森	F05	347	2207	15	16	19	19	14	16
コカトリス	i.足·やや硬さ型	0.95	d.水特化型	224	277	290	149	448	157	湖	H05	254	1545	14	18	19	10	29	10
オーガバイク	j.力と硬さ型	1.00	g.风特化型	604	565	501	418	408	836	砂	J08	517	3332	18	17	15	13	12	25
ハーピーババ	j.力と硬さ型	0.83	c.炎·やや风型	612	600	523	503	456	488	洞	G02	541	3182	19	19	16	16	14	15
神风バルーン	j.力と硬さ型	0.80	d.水特化型	553	480	528	232	800	219	丘	F07	479	2812	20	17	19	8	28	8
かみつきジョーズ	j.力と硬さ型	0.88	d.水特化型	475	444	363	284	570	279	湖	H02	361	2415	20	18	15	12	24	12
ぽんぽこギャル	j.力と硬さ型	0.90	a.炎特化型	300	306	250	487	137	149	森	H04	268	1629	18	19	15	30	8	9
ゴーレムタイヤ	j.力と硬さ型	0.98	g.风特化型	278	290	240	230	239	319	谷	K07	255	1596	17	18	15	14	15	20
とげとげボール	j.力と硬さ型	0.97	d.水特化型	244	253	209	139	419	128	湖	H05	222	1392	18	18	15	10	30	9
クレージーホース	k.力と足型	0.94	a.炎特化型	588	503	568	784	377	392	砂	H06	508	3212	18	16	18	24	12	12
デビルスパイダー	k.力と足型	1.00	m.バランス型	543	470	576	522	530	537	砂	H06	487	3178	17	15	18	16	17	17
ブーブーブースタ	k.力と足型	0.73	a.炎特化型	545	498	532	467	333	351	洞	G05	486	2726	20	18	20	17	12	13
ぬまオヤジ	k.力と足型	1.01	d.水特化型	310	285	327	285	380	265	湖	C04	285	1852	17	15	18	15	21	14
ジェットぶた	k.力と足型	0.93	a.炎特化型	313	253	322	417	208	204	森	H05	270	1717	18	15	19	24	12	12
マダムニードル	k.力と足型	0.99	g.风特化型	286	249	291	249	233	333	谷	C04	254	1641	17	15	18	15	14	20
サラマンダー	l.硬さと足型	0.96	a.炎特化型	501	568	576	928	300	343	洞	E01	522	3216	16	18	18	29	9	11
サブマリンさそり	l.硬さと足型	0.89	g.风特化型	245	298	308	236	224	299	谷	G02	273	1610	15	19	19	15	14	19
飞び鱼ギャング	l.硬さと足型	0.75	a.炎特化型	240	335	334	350	154	180	森	J07	270	1593	15	21	21	22	10	11
リップマーメイド	m.バランス型	1.24	d.水特化型	606	654	636	488	1347	510	水下	C04	599	4241	14	15	15	12	32	12
ぽんぽこメイジ	m.バランス型	1.33	g.风特化型	583	612	596	734	710	938	风上	E02	563	4173	14	15	14	18	17	22
ファイヤーバグ	m.バランス型	1.17	a.炎特化型	583	636	608	1023	510	612	炎上	H05	578	3972	15	16	15	26	13	15
ちんぴらコンドル	m.バランス型	0.95	g.风特化型	405	383	356	337	320	427	谷	C02	355	2228	18	17	16	15	14	19
穴ほりノーム	m.バランス型	0.91	g.风特化型	293	274	282	224	246	299	谷	J05	239	1618	18	17	17	14	15	18
ハーピー	m.バランス型	0.89	a.炎特化型	282	262	276	292	226	209	森	K04	254	1547	18	17	18	19	15	14
いわしブラザーズ	m.バランス型	1.00	m.バランス型	243	249	257	249	249	249	湖	F02	235	1496	16	17	17	17	17	17
エッグバード	m.バランス型	1.00	m.バランス型	159	159	159	159	159	159	道	屋内	149	954	17	17	17	17	17	17

14、设施

在圣岛上有着各种各样的设施，活用这些设施对于一名龙使来说是十分必要的。

场所名	设施名	内容
大神殿	ショップ商店	贩卖希望之枝、光的钥匙等物品。
	降龙的间	转生：将停止成长的龙转生 カードト片：将龙或精灵作成卡片，也可以在这里贩卖卡片。 收养幼龙：收养新的幼龙，要在出击点购买龙槽才能收养新的龙。
	研究室	进行精灵与龙的研究。ホイ神官会购买带有“？”的道具。
	医务室	治疗受伤的龙使。
ハウスヘブン天堂宿舍	龙马的宿舍	メグ梅格、ハリー哈里、カーヤ卡娅、チュチャ邱洽住在这里。 记录する记录：进行记录。 メシ食って寝る吃饭睡觉：结束当天行动。
出击ピット出击点	ショップ商店	交换精灵壶：换取更大容量的精灵壶。 增加龙槽：增加收纳龙的数量，最大3个。 卖龙：把龙卖掉。但是，队里的龙不能少于2头。
コロシアム斗技场	デュエル决斗	月曜到土曜日，可以提出决斗或接受挑战。
	ドラゴンピック武斗大会	日曜日才会有。 ルールをみる查看规则 ランキングをみる查看龙使排位
酒场	－	收集情报
中央广场	ハリーの店	可以买卖精灵。
直营ショップ	直营商店	贩卖各种道具，优先购买地图。
指令本部	－	接受任务



Check! 龙使日记

在遥远的过去，精灵存在于世界上的每个角落，人们得到精灵们的很多恩惠，也对精灵们有着崇高的敬意与感谢之情。但是有一天，灾恶降临到世间，善良的精灵们突然暴走，使得这个世界面临破灭的危机。面对精灵们强大的力量，人们陷入了绝望的深渊，这时，一群勇敢的年轻人站了出来，带领着人们对抗残酷的命运。他们，被称为DRAGON PEACE（龙使）。





主人公是一名刚刚踏上圣岛的新人龙使，首先要在大神殿选择一头幼龙作为自己生死与共的同伴，选择好之后要为幼龙起名字，还要确认主人公的姓名以及出身地。本文中伙伴龙称为“正宗”マサムネ，主人公名为“龙马”りゅうま，出身地为CHINA。完成了小龙认养仪式后，新人龙使的教官哈里ハリー在出击点等待，一通训话之后，就开始了新人龙使的欢迎仪式兼资格考试，与梅格メグ一同进入精灵之塔。因为现在正宗还不能出击，所以暂时使用出租的龙。进塔前，龙马遇到了龙使排名第一的桐子キリコ，虽然她说话冷冰冰的，但却很大方地给了龙马很多道具。进入塔后，梅格告诉龙马，塔内的时间与空间是与外界不同的，为了不出危险，司令本部规定龙使的塔内活动时间最多为8小时，大约为现实世界时间20－30分钟。她还告诉了龙马一些龙使的基本知识，之后两人就冲进了“巡礼之道”。这次的龙使测试内容为在8小时内打倒10只以上的精灵，但在“10只”的要求旁边还有一个画了大大叉子的“5只”字样，令人怀疑是不是梅格动了什么手脚。



战斗要点：最初的战斗，可以说是十分轻松，使用租借来的第3等级的龙可以轻易地打败巡礼之道的初级敌人。在捉到10只精灵后，可以选择回到基地，也可以继续战斗。



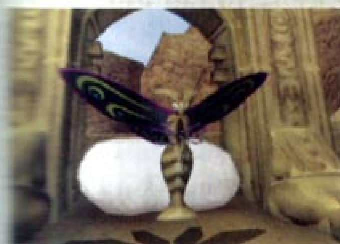
回到基地后，哈里祝贺龙马通过测试，同时梅格也通过了测试，成为正式龙使。原来果然是梅格的所为，让龙马把她的那一份精灵也捉了，不过看在她眉开眼笑又是第八次参加测试才通过的份上，还是原谅她好了。

之后梅格和哈里都邀请龙马去自己住的宿舍入住，梅格更是说自己的宿舍有两个大美女，让龙马着实心动了一下。选择はい是跟哈里，いいえ则是梅格。等龙马到了宿舍一看，原来两个美女指的就是宿舍老板娘卡娅カーヤ和小姑娘邱洽チュチャ，而哈里竟然也是这里的房客，原来他们只是在耍着龙马玩罢了，怒！

过了周日，龙马就作为一名正式龙使开始工作了。可以到司令本部去接受一些简单的任务，或是到不归之森去捕获一些低等级的精灵，来增强龙的实力。由于初期龙还比较弱，建议在不归之森把龙练到第3等级之后再去哭泣之谷与迷雾之湖，也不要在晚上进入塔内，不然很容易被打败。周日会开办龙使之间的比武大会，不到第3阶段的话比较难以取胜，建议使用M系的魔法，蓄力时间快，威力虽不大但却是3连发，全部打中的话伤害惊人。比赛后，桐子会把自己的优胜奖杯扔给龙马。梅格对此表示愤怒，

问龙马“为什么不把奖杯扔掉？被看不起也没关系么？……那个，回头要告诉我扔在哪里了哦。”唉，对她这种财迷真是没话说。

在第三周的木曜日，会接到诺密斯ノーミス司令的初级命令，同时基地内开始流传关于三大BOSS精灵的传言，分别是哭泣之谷的毒蛾，不归之森的食人草，还有迷雾之湖的铁龟。金曜日，到出击点遇到等在那里的桐子，她交给龙马“マユ（茧）当番心得”，以后每逢火曜日与金曜日，需要到哭泣之谷毒舞台的茧那里去抽取丝交到司令本部，并得到复归标记，完成后可以直接到毒舞台前面。但要注意的是，如果从茧里听不到心跳的声音就一定要赶紧离开，因为这是毒蛾复活的前兆。接受任务后，龙马来到哭泣之谷，发现毒舞台被强风包围着，无法进入。按照心得里所说，要先关闭三个风口才能阻止强风。第一个风口就在毒舞台上方，走到上方通道，无视左边第一个石头，继续向左，到第二个石头处，把它推开，乘风而上就看到了，位置为G03。第二个风口在毒舞台下方，从H04向左转，到H04后上方推开石头上去，就能看到了，位置为H03。第三个风口要先走进F04的洞窟，进去后一直向前走，到一个丁字路口后左转推开石头上去，直走上洞，继续向前走，就能看到，位置为G04。把风口都堵住后，强风停止，可以到毒舞台采丝了。第一次采丝会采到绿色的丝，之后为白色的丝，再来就是危险的红色丝了。采到红色丝2，3次后（随机），到毒舞台发现茧中的心跳停止了，龙马他们刚要逃走，却中了毒蛾的剧毒，动弹不得。毒蛾对这次的猎物非常满意，要以龙马他们的绝望来当作自己的美餐。正当毒蛾要对他们下毒手时，桐子赶到救下龙马，并与毒蛾开战。







战斗要点：毒蛾主要使用风属性攻击，其冲撞攻击大约能扣250左右的HP，我方的龙最好能进化到第四阶段，有500以上的HP比较保险。桐子的龙实力很强，基本上攻击全部靠她，可以对毒蛾使用攻防下降的道具，然后提升桐子的攻击力，再由我方的龙使用诱饵战术，或是使用M系魔法连击，就能轻易取胜。

打倒毒蛾后，又是像平时一样完成任务，收集精灵，喂龙，逐步壮大自己的实力。一天，龙马在情报板上看到修利艾シュリエ在募集队员，去寻找在不归之森F01失踪的朋友纳姆潘ナムプォン，时间为塔内时间4小时，报酬为1000Gm。当龙马去到过不归之森的深处之后，去酒场找修利艾，就会发生事件，与修利艾一同到出击点出击，直接跳跃到不归之森。到达F01后，经过了4个小时毫无动静，修利艾请求龙马相信他，一定要帮助他救回朋友。龙马答应他的请求后，等到天亮也没有看到纳姆潘的影子，两人只好返回基地。到基地后，修利艾认为要满足某些条件才能遇到F01的食人草，于是去调查资料，而龙马则从哈里口中得知，过去哈里曾经和同伴在天亮时从哭泣之谷的一道七彩门中到达不归之森F01，并遇到食人草，但他的同伴从此再也没有回来。几天之后，龙马在酒场找到修利艾，在2：00—10：00之间出击，使用复归标志跳跃到哭泣之谷G04，向上走到一块石头边，把石头推开乘风而上，看到一座传送门。在门边静候到6：00左右，传送门发出了七彩的光芒，龙马他们冲进了门，来到不归之森。向上走到达F01后，一阵阴冷的笑声飘了过来，里边还夹杂着纳姆潘的求救声，但却看不到食人草的身影。这时，修利艾头顶的魔眼发挥了功效，一阵强光闪过，食人草终于现身了！





战斗要点：食人草的攻击以火属性为主，其火球攻击能扣300以上的HP，因此一定要随时注意HP的补充，还要使用爆发来提升能力。修利艾的龙还在第三阶段，实力较弱，很容易被打倒，孤军奋战就比较危险了，也要注意他的HP。建议使用2P作战，能提升道具的使用效率。与之前一样，下降食人草的攻防和魔防，但攻击就要以己方为主了，使用M系魔法连击效率较高。

打倒食人草后，救出了纳姆潘。在医务室，纳姆潘对龙马说，等他好了之后有些事情要与龙马谈，还把他在食人草肚子里捡到的“地之瞳”交给了修利艾，修利艾的探索技能上升为A。一周后，纳姆潘找到龙马，告诉他BOSS精灵被打倒后会不断复活，但他现在已经找到了应付的方法，需要龙马收集一些素材来制作道具。素材包括：打倒三大BOSS后得到的“？”系道具，ミノタン8只（不归之森F01），突击ペンキン8只（迷雾之湖F02推落岩石处），アラキハバ神8只（哭泣之谷I02）。当龙马将迷雾之湖F02的巨石推下之后，桐子开始召集队员讨伐铁龟，条件是需要拥有诱饵技能。到医务室找到缪娜ミュナ，选择“是”，就可以去出击点与桐子会合，跳跃到迷雾之湖后，与最后的BOSS铁龟开战。

战斗要点：铁龟防御极强，多使用水系攻击。要多用诱饵战术，绕到其身后就能给予巨大伤害，同时降低其攻防，加强桐子攻击力，再辅以m系魔法的猛攻，可以轻易取胜。

打倒三大BOSS，并集齐材料后，纳姆潘会制作出“净化之封印”，围绕三大BOSS的最后作战也开始了。战斗中，“净化之封印”要携带在身上，并在BOSS的HP变红时使用，就能将其石化。但要注意的是，千万不能将BOSS的HP减光，否则就会前功尽弃。三大BOSS并没有变强，可以轻松取胜。将他们全部石化后，龙马的爆发能力上升为B。

石化三大BOSS之后，世界终于迎来了暂时的和平。为了不影响大家游戏的乐趣，本文攻略到此为止，之后发生的传说之龙复活并被附体以及龙进化到第5阶段等剧情，就由玩家自己去享受吧，如果大家的问题比较多的话，我们会在下期的研究所里继续解析。

~ End ~

□文/龙马　编排/宇部

STELLA DEUS

斯特拉的众神







莱巴大陆，突然间被自古称为“虚雾之海”的白色的恐怖笼罩。成为了一片恐怖的大地。被“虚雾之海”吞没的世界将变为一片白色的恐怖世界，在这里的一切都将走向灭亡。人们逐渐被绝望控制，恐怖将人们的理智完全占领，人类社会逐渐沦为地狱光景……此时艾库戚教出现了，他们鼓吹“死亡是神灵的旨意”，号召人们安静地去等待死亡。这个思想在把人们从恐怖中解救出来的同时也夺去了人们的希望。人们开始一心等待死亡，而整日过着无望的生活……

这时，霸王迪古尼斯以拯救无望的人们为名，展开了对整个大陆的血腥清洗……

PS2	厂商：ATLUS		发售日：2004.10.28
	类型：S·RPG	价格：7329日元	其他：183KB记忆

游戏系统

说实话，这是一个有点难度的战棋游戏，也许是很长时间都没有这种硬派的战棋游戏出现了，所以国内玩家对它的期望很高。了解它的系统就显得很重要了。

在地图上按△则会出现菜单，逐项分析：

■**街——商店**：和一般游戏一样买卖道具的地方。

工会：进去后会有两个选项：第一是任务，可以在这里选择一些任务完成，可得到一些报酬。



其中任务前黄色标记的为在当地进行的任务，多是一些资料性 的情报，有些则需要主角能力达到一定水平后才能完成；蓝色为异地进行任务；红色则为需要战斗才能完成的任务，需要注意的是有些红色任务完成后会有角色加入。一般这些人物的能力都有限，但如果急需某些职业或是在人手紧缺的游戏初期，接这些任务可以有效地补充人员。第二项为合成，可以用2个道具合成出新的道具，是一个比较有研究价值的系统。

试练洞窟：最大有100层，会随着游戏的进程而逐一开放。游戏难度比较高，级别能力显得非常重要，所以如果有些关打不过去的话不妨来这里练练。

■**编成——装备**：人物的装备。

技能：游戏中人物的技能是可以在规定数目下自由装备的，分三种：



AS：主要是职业特技，类似魔法一样，发动要消耗AP和MP。

SS：辅助技能，装备后就会起到作用，多是一些增加数值的技能。EZ：人物固有技能，装备后会自动发动，有些人物的强弱分辨就看这个EZ技能到底如何了。



强化：游戏中得到的SP可以在这里用来学习技能或是给人物自由加能力值，多说一句，使用某些道具也是可以让角色学会技能的……

道具：和一般游戏一样。

转职：在人物能力达到一定程度后使用特定道具就可以转职了。

关于游戏的战斗系统，的确很像皇家骑士团系列。行动需要AP，AP回复到100时人物才可再次行动，完全没有回合的概念。高低差在游戏中也是相当关键的，一定要避免敌高我低的不利局面。

但奇怪的是本作的弓箭攻击却完全无视高低地形差异，使得弓兵在游戏里非常吃香，尤其是琳，这是女主角的特权吗？……

序章 水门之村 波鲁塔

主角和威瑟对现在世界的局势表示十分不安，威瑟希望用自己的炼金术来阻止“虚雾之海”的侵蚀。这时突然出现了3个奇怪的家伙……

Battle 2

只有3个小兵，基本等于练习关。威瑟的级别比较高，先用他削减敌人的HP后主角再去给致命一击。

“看来传言是真的了……”一个男人和一个女人出现在主角面前，原来这2人都是霸王迪库尼斯的手下。他们是为了抢夺威瑟的鲁基米亚炼金秘术而来，面对强大的敌人威瑟只好先暂时服从。而主角父亲留下的宝刀也被帝国军女天王艾基多娜抢走，我恨！“一定要变得更强啊！”这是威瑟留给主角的最后一句话……

第一章 失去色彩的世界

二年后。

威瑟身在曹营心在汉，其炼金术的研究并没有应用在军事上，从而引发了帝国军中一些好

子的不满。而为了完成炼金术，霸王下令大肆捕捉精灵……

Battle 1

到街中去接受任务，可以收神官为同伴。库雷和阿多尼斯会加入。敌人主要是精（怎么看着像人参？），不过攻击力并不高，打，注意它们的魔法攻击即可。新加入攻击范围广，且攻击有贯穿属性，要好用。

Battle 2

一行人来到了一个正被帝国军掠夺的村庄，一



一琳的弓箭攻击范围广，破坏力也还算可以，是外围攻击的好手。

不可避免。战斗开始时处于被半包围状态，地突围。敌人的实力还算比较强，注意不，稳扎稳打是上策。领头的敌人身上道具，且受其攻击后必然陷入黑暗状态，最好攻击将其打倒。

Battle 3

战！敌人只有一个，帝国军的拜帕。这个血的大变态的实力可绝不是吹的，他持"恐怖"效果命中是100%，范围为斜方向，一旦被命中则除移动之外所有行动不，非常讨厌。他的攻击能力也非常强，以我的实力没有人能经得住他两次攻击的。2主角将会暂时加入，唯一的战术就是远，用2个MM的魔法远距离攻击，他冲过来的人围住他，然后用连携攻击打他。好在HP在1/4以下时就会撤退。

这家伙似乎对刚出现的这位弓箭少女十分忌，盘算一番后，假装受伤后逃跑了。而这少女也很古怪，没有说什么就离开了队。无奈，一行人只得继续前行。

Battle 4

人参之友……不对，是精灵之友，总之这个MM又出现了，不过这次却是以敌人的身份出


一阿托尼亚的魔法攻击不仅距离远，对某些敌人还有着特效。

……使得本来非常简单的一关变得非常复杂，的地势比较高，在冲过去的过程中难免受，以HP的恢复工作非常重要。基本只能预测的攻击范围然后引过来逐一消灭，对BOSS就个能连携攻击的人冲上去围攻之了，好在其防御力不算高，打起来还不算太困难。

战后在与少女的交谈中，才知道她认为主角一行是捕杀精灵的坏人，才与之为敌的。同时她还表示了对威瑟的炼金术的不信任，而主角一行却坚持相信威瑟只是暂时性的屈服于帝国军，在发生强烈的冲突之后，主角让这个少女走的越远越好。而这个少女离开的时候，只留给了主角这样的话语："我叫琳，威瑟是知道炼金术是会毁灭这个世界的，他只是在利用你。你们要想拯救世界的话，只有去打开那个精灵之门……"

Battle 5

主角还在郁闷的时候，又遇到那个BT嗜血男了。狭路相逢，一场恶仗不可避免了……

以主角一行的力量根本打不倒这个家伙，他们的援军又源源不断……正在这危急时刻，一位美女剑士……嗯，男的？？怎么这么……算了先不管了。总之这个奇怪的家伙出现了，并赶走了BT男。原来他叫塞恩，神圣法鲁那雷王国的王子，是大陆上抵抗霸王军的主力部队。他把主角一行带到了与世隔绝的精灵使部落，这时琳又出现在了他们面前，她把主角带到了精灵使长老面前。原来琳是这个部落的公主，长老告知了主角一行这个大陆的起源，并要求他们再也不要捕杀精灵了。听了这些话，主角有些动摇了……

与此同时，霸王的城里……炼金术运用于军事的成果，机械兵士的开发，在威瑟的主持下



一游戏中的地形非常重要，像这样河流的地形就很影响移动。

已进入最终调整阶段。而威帕也从威瑟手里借来了一台机械兵士……

Battle 6

威帕率领机械兵士攻打精灵使之里，势如破竹。琳无奈，只得相求主角一行助拳，答应之后琳也加入了队伍。一行人赶到战场，发现机械兵正在攻击塞恩军，塞恩军在机械兵的强大火力面前已苦不堪言……

本关塞恩也会参战，敌人只有一个机械兵，但实力……实在是太强了。它的特殊攻击光束不仅威力强，距离远，还有贯穿属性，实在是很难对付。它的普通攻击次数也很多，防御也高，跟它硬拼的话几乎是完全没有胜算的。不过……魔法防御低是其的致命弱点，所以用魔法攻击是再划算不过的了。它的特殊光束最多也就放个4次左右，塞恩有一定的几率可以将其完全防御。之后用魔法削减它的HP后上去合体围攻就可以了。

Battle 7

在得到主角的帮助后塞恩也加入了队伍，这次的目标是要和威帕有个了断！本关的敌人实



一连携攻击可以给敌人造成很大伤害，剧情人物还有特殊连携攻击。

力比较有限，在得到塞恩这个强援后对付他们根本不成什么问题。不过有些敌兵的身上道具还算不错，用连携攻击抢过来吧。

Battle 8

又是连续作战，终于到了和恶贯满盈的威帕来个了断的时候了。他的HP有1150，首先要把他的杂兵扫清，不过需要注意的是他身前2个护卫的实力也不算弱，最好引出来干掉，省得碍事。战术和以前一样，先用弓箭和魔法等远距离攻击削减其HP，等到MP都用光了之后摆好阵型冲过去用连携攻击一气给予其致命打击，新加入的人物也是和原有人物有连携攻击的，好好利用。

威帕在战败后依然妄图反击，他向他的嗜血之斧求救，反而被诅咒之斧吞噬……这个家伙就这么死了。主角战后准备去霸王的城去寻找威瑟，塞恩也为了寻找自己心爱的女人，艾库威教的教主鲁梅。一行人踏上了去往礼拜堂的路……

第二章　赎罪的圣女

霸王的领地，霸王在羞辱着被囚禁的鲁梅，认为永远也不会有"安静的结束"……

另一边，主角一行人来到了水边之街，发现帝国军女天王艾基多娜的手下在围攻一名男子，于是主角一行人上前助拳。

Battle 1

战场还算平坦，移动起来不会消耗太多的AP，只是敌人的BOSS捷多的HP足有1320，还有黑暗技能，比较麻烦。但其实本关真正的敌人只是战场上方和追击神秘男子的几个敌人，把他们全部消灭就过关了，BOSS完全可以不用理会。神秘男能力颇强，还可以下水，相信救他不是什么难事。

战斗后神秘男表明自己叫加拉多，也是抵抗霸王军的势力，并加入队伍。一行人来到一个村子的时候，发现一个帝国军的士兵在欺负一个教徒，于是战斗又打响了……

Battle 2

发现第二章的战场还真是平坦，比起第一章后半部分那坑坑洼洼的山路来说要好很多。本关都是一些杂鱼，让等级低的角色多练练吧，基本只要别冲的太过就没有任何问题。

在救下这个教徒后王子塞恩表明了希望教徒们不要一味的等待死亡的来临，而是要与邪恶的霸王军斗争，并认为神的真意也应该是这样的。接着一行人来到了废弃的王宫旧址，但这里气氛很诡异，也许会潜伏着什么危机……

Battle 3

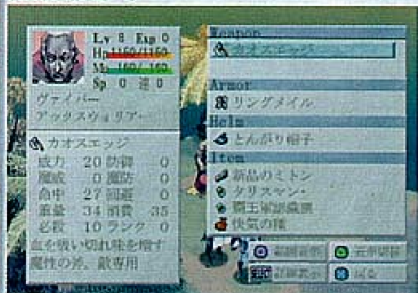
战前有两个选项，选第一个的话会有很多会"黑暗"技能的敌人出现，战斗会比较困难；



一超级嗜血的变态男，不过他的内心活动还是满丰富的。

选第二个的话虽然敌人数量会多一些，但能力会弱很多，建议选第二项。但不论选哪一边，战斗的任务都是全灭敌人，且不会有BOSS出现，还不算很难打，留心高低差即可。

Battle 4



一威帕这家伙的实力只算一般，但他的特技实在是有点无赖。

一行人潜入地下水路的时候，却发现一个莫名其妙的LOLI猫女在被人围攻……

猫女也会参战，但还不会加入，所以不用练。敌人几乎都会"黑暗"技能，所以战前最好多学一点防御黑暗的技能。战斗开始后部队先去救猫女，然后再一起扫清战场左边的敌人。

战斗后猫女根本不领你的情，一溜烟地就跑了喵……管不了她了，敌人又围上来了！大家只得先逃，忙乱中却逃到了一个雄伟壮观的女神像下，原来这里就是库艾特教的礼拜堂……

Battle 5

为了救出鲁梅，大家准备冲进礼拜堂，但此时，那个男人又出现了，礼拜堂似乎也被他改造成了一座机械之塔……

敌人全部是机械兵，好在实力比起第一章的那个没有什么进步，而我方的实力又有所增强，否则还真不知道怎么办好了。战斗中要尽量步步为营，小心地把敌人引过来后用魔法逐一消灭。

Battle 6

不祥的预感笼罩着主角……为什么那个男人会出现在这里……怎么会是他？？……

但很遗憾，出现的这个男人就是主角的良师，威瑟。他坚信炼金术会拯救世界，从而与主张精灵挽救世界的琳展开了激烈的争执，而主角却发现还有很多事威瑟在瞒着他……在琳说到打开"精灵之门"后精灵会再度充满整个世界，从而拯救世界的时候，威瑟表情一变，召唤出了机械兵……

威瑟是BOSS，加机械兵的组合……实在是游戏到目前为止最难的一关了。好在打倒3个机械兵后就算过关，否则以我方目前的实力，是完全无法与威瑟抗衡的……

战后山崩地裂，一行人只得先暂时逃出。而主角还在担心着威瑟的安全……

Battle 7

第二章的最终战了。我方只能出战4人，敌人的能力却都很强。鲁梅和她的侍从首先要与大部队会合，然后再发起总攻。敌人的实力都不弱，打本关前最好先练练级。BOSS的回避能力非常高，是极难对付的敌人，先扫清杂兵后再集中攻击他，他的HP在1/3以下时就会撤退。

礼拜堂马上就要坍塌了！一行人从这即将毁灭的机械之塔中逃了出去……

第三章 暗之始动

塞恩在与鲁梅的交谈中，主张以武力对抗霸王。鲁梅的回归也使得艾库威教的秩序得到了恢复。主角一行决定去帮助琳寻找"精灵之门"，此时塞恩离队，鲁梅的那个幼齿随从要加入，此时的选项选哪个效果也都一样。

Battle 1

此战的对手是艾基多娜的部队，战前选择分支选第一个的话则BOSS就是她……如果队伍实力不是特别出众的话最好还是不要选这个，夺刀之痛还是先忍了吧。选第二项则敌人都是杂兵，以队伍目前的实力完全可以应付的来。如果选第一项的话直接面对艾基多娜倒也是个练级的办法，不过她还拥有反击30%的技能，最好用远距离攻击削减她的HP后用连携攻击一举将她打倒，她HP在1/4以下时便会撤退。但就算打倒她也依然拿不回宝刀……

艾库威教团中……鲁梅似乎在和一个声音说着话，这难道就是神的声音吗？？"安静的结束，终究不是神的意思……"

这究竟……

Battle 2

一行人在寻找"精灵之门"的路途中，来到了原玛尼王国的领土上……



一威帕最终被自己得意的诅咒夺去了性命，报应不爽啊。

本关又是一个过渡关，没什么可说的。敌人数量不少，身上的道具质量倒是不错，用连携攻击都抢过来吧。

众人感觉在荒废了的玛尼王国领土上出现敌人，是个非常不好的兆头，难道霸王也开始了对精灵之门的寻找？而大陆的沙漠化进程也是要比琳想象中快很多……

Battle 3

又是好多黑暗兵……无聊。本关除了地形有点复杂之外没有什么难的，多锻炼队伍吧。

少女在沙漠中放出一只白鸽，她是在给谁送信呢？……

Battle 4

在琳还在对大陆的沙漠化进程太快而感到担心时，帝国军也出现在了一行人的面前。

战场很窄，敌人呈半包围之势，基本本关是很考验队伍实力的一关，要减少伤亡只有把敌人引出来后再逐一击破了。BOSS的回避能力非常强，不过他对魔法的抵抗力倒不高，要想打倒他就要多用魔法和琳的弓箭了。

捷多这个财迷终于被打倒了，但这家伙还算有血性，宁死也不说出是谁指使他来追击主角，并自杀了。他虽然死了，但线索又断了……

鲁梅接到了传信鸽，在她担心主角一行的安危之时，那个声音又出现了："他们要去的玛尼王国的首都利尔多，现在不过是一片废墟罢了……"

Battle 5

一个神秘的蝙蝠女出现，并召唤出很多的敌人。本关的高低差非常激巨，在爬坡的过程中尽量减少伤亡是过关的重点。

喵喵的猫女似乎以前和威瑟有过一段交情，为了找回原来那个温柔的威瑟，她开始实施自己的计划……



一战斗中时刻的消耗和补给……非常重要的。

Battle 6

不知道这个猫女从哪里找来了这么多机械兵来阻挡主角一行的去路……不过在这广阔的地形里，机械兵强力的光束发挥不了太大作用，只要注意队形不要太紧密即可。

Battle 7

队伍终于来到了原玛尼王国的首都利尔多，精灵之门近在眼前……不过这个喵喵在干嘛啊，自己趴在地上睡觉却指挥这些机械兵大肆破坏……

小猫女成了BOSS，说实话实在不想打她，因为懒得听她"喵喵"的叫……那就干脆打这些机械兵吧，全部消灭之后就过关了。需要注意的是地形非常复杂，一定要严防机械兵打冷枪，用魔法和弓箭攻击依旧是最好的办法。



……的一个姐姐领导的。

Battle 8

连续作战！原来是小喵喵的不听话的机械……破坏精灵之门！一定要打倒他！这家伙的……4160，还有恐怖特技，绝对是个难缠的家……战前一定要给琳和所有会魔法的人换上最……装备，否则此关决难通过。在这样超级狭……地形里更是要注意机械兵的光束攻击，一……小心。



没想到这个战场的地面就是精灵之门……的世界却在迅速消失，好像在被什么吞……一样……

第四章 抵抗神的人们

门找到了，却已被“雾虚之海”吞没了。琳……古代文献上记录着的“门在古老的首都中”……一条文字，推断门很可能在除利尔多之外的地……会存在着，而根据目前的情况来看，可能……大的就是原法鲁雷那王国的首都拉茨那了，……一行人又再度踏上了寻找精灵之门的旅途。

Battle 1

基本敌人部队是由会魔法的剑士和加强能力……精灵，感觉好像又回到了第一章。不过可……大意，否则这些敌人会要你好看。注意……高低差，对付精灵最好是用物理攻击。

Battle 2

……后来到了加拉多的故乡，大家本来想去见……却碰到了艾基多娜。她是为了寻找传说……神器而来到这里，而霸王的军队，也早已……了整个村庄……

……斗开始时加拉多处于敌人的包围之中，先……个强人过去把他救下来以防万一。之后再……人逐一消灭就可以了。

Battle 3

……斗之后终于见到了长老，原来这里是风之……灵所镇守的村落。众人随之来到了风之谷，……大精灵的守护者拦住了去路。

……人的组成和本章第一关几乎完全一样。只……对我方更加不利。要走到峡谷的中间位……与能向上攀爬的路，要多注意回复体力。

Battle 4

……于可以见风之大精灵了，此时霸王也开始……规模的清除反叛军的行动。而风之大精灵……主角展开了新的考验，只不过这次的对手……大精灵……

大精灵的能力非常强，HP有6060之多，且魔……坏力也达到了270！好在只有一个敌人，……力再强恐怕也很难抵御多人的一起攻击，……之后用连携将之打倒吧。

得知琳想要去开启精灵之门，风之大精灵决定帮助她，将自己的力量传授给了她。而精灵之门，真的能拯救世界吗？拯救这个世界，又真的是神的意思吗？

至少鲁梅是有这个疑问的。但她目前受制于塞恩，教团的抵抗活动实际上是由塞恩一手主持的。在机械兵大量运用于实战之后，反叛军也遭到了很大打击，在塞恩的请求下，鲁梅也只得踏上了战场……

Battle 5

而另一边，主角回到故乡的时候，却发现乡亲们正在被机械兵虐杀……

很明显的过渡关，地势平坦，且敌人中只有两台机械兵，离得很远完全形不成支援，只需要注意机械兵的减HP、MP的EZ特技，不太冒进的话就不会有太大的问题。多练练等级低的人吧。

威瑟制造的机械兵没有拯救世界，却是用来屠杀自己的父老乡亲……主角对此深感痛心，但他内心里仍然还相信着威瑟……但当他来到另一个村庄时，他所看到的仍然是机械兵屠杀人类的情景……

Battle 6

第一章时救助过的那个僧侣加入战斗，虽然被敌人包围，但台阶上的敌人实力一般，要救他应该还不算难事。只是台阶下的敌人中有3台机械兵，要小心对付。

Battle 7

本关敌人颇多，地形也有点复杂，但怎奈敌人分散得很厉害，对我方构不成太大威胁。只是要花点时间用在移动上了。

Battle 8

……又是大精灵的看守者，看来游戏的制作者有够体贴，生怕玩家打不过大精灵，在这玩命让大家练级。而且好像本章里的敌人都喜欢分散扎堆，给游戏的难度降低了很多（虽然本身难度就不低）。

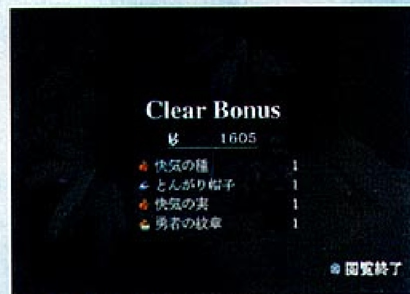
Battle 9

……怎么这些看守人的台词都一样啊，看来都是一个保安公司里雇的。下面又该打地之大精灵了，地之大精灵擅长物理攻击和回避，多用魔法与之作战吧，其他的都和打风之大精灵时一样。战斗中琳也得到了地之大精灵的力量。

主角与塞恩胜利会合，塞恩认为霸王的机械兵迟早会对革命造成很大威胁，于是要求琳借精灵族的力量与他一起对抗霸王。琳在答应后去请示精灵族长老，正在此时霸王军的库罗瓦鲁闯了进来……

Battle 10

好复杂的地形！要绕好大的一个弯才能与BOSS正面交手，好在敌人中没有机械兵，且以命中回避低的斧兵为主，先把他们扫清之后再集中兵力对付BOSS吧。BOSS的HP有4700之多，而且特技有反击、恐怖，EZ特技是吸收HP，再加上职业是弓兵，真的是个很棘手的家伙。不过也正是其职业决定了他的防御力比较低，且对魔法的防御能力有限，所以只要能冲到他面前基本就可以说是胜局已定了。他的HP在1/4以下时就会撤退。



战斗后得到的道具不是固定的，多用连携攻击可以多得好道具。

Battle 11

在被霸王军发现之后，精灵族别无选择，长老也同意了琳的出战请求。琳于是又踏上了寻找水之大精灵力量的旅途。

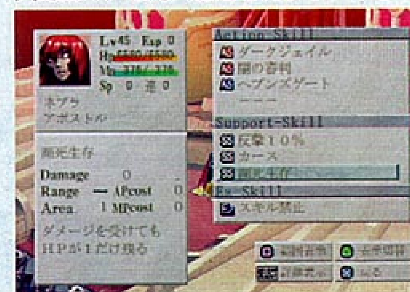
又是考验之战，敌人还是和以前的守护部队一样没变化……只是地形换成了水边，这算是制作人偷懒吗？如果是的话那偶也好想偷懒……

Battle 12

与水之大精灵的对决，要注意它的EZ“睡眠”特技，尽量用远距离攻击来攻击它，除此之外就和打其他精灵没什么区别了。战后琳得到水之力量。

Battle 13

在寻找最后一个大精灵的时候又遇到了霸王军，打吧！敌人都是一些普通士兵，没有机械兵的助阵，他们只能是给玩家练级用的命。



娼妇女的基本能力，拥有黑暗系的技能非常多。

Battle 14

精灵之墓，这也是接受最后一次精灵考验的地方……看守者还是和以前一样没长进，练级吧！不过要注意的是有些精灵有EZ“睡眠”。

Battle 15

最后的火精灵之战了！真不容易啊……他的技能是恐怖30%和反击30%，不算难对付。战后得到火之力量。

Battle 16



在追寻四大精灵之力的道路上，琳可谓是吃尽了苦头。

有道是人心不足蛇吞象，得到四大精灵的力量之后琳也倒下了，为了让她休息大家又回到了反叛军的据点。没想到正赶上一场大战，塞恩有难，正好大部队前来助拳。

本关琳会暂时休息，不出战，塞恩归队。敌

人中有机械兵出现，BOSS的HP为5700且EZ技能为石化，十足的一场恶战。塞恩的等级为34，应付这些杂兵绝对是没问题了，不用特意去救他。中间的开阔地将是和敌人杂兵交战的主战场，把敌人引过来之后尽量在这里解决问题而不要惊动BOSS。在扫清杂兵之后再攻击BOSS，躲开他的石化范围，摆好阵型用连携攻击将之消灭。



一不只是女天王，只要满足一定条件敌方的人物都有机会加入。

库罗瓦鲁见无法取胜，便召唤出新型的机械兵，但轻易地就被琳的精灵之力所消灭。虽然赶走了敌人，但琳也终因体力不支而倒下了……鲁梅虽施与援手，但琳身上强大的力量使她自动地恢复了健康。为了打开精灵之门，塞恩也再度加入队伍。

Battle 17

琳拖着疲惫的身体依然前行，目的只有一个：那就是要再度打开精灵之门，拯救这个世界！但此时狂热的教徒挡住了去路，难道后方的鲁梅出了什么事吗？……

说这些家伙是乌合之众也不为过，实力的确很有限，只要注意地形，本关可以说完全没有难度。

Battle 18

蝙蝠女内芙拉带领军队出现，地形十分狭窄，敌人又把路堵得死死的，完全没有取巧的机会，只能靠实力硬闯了，如果过不去的话最好到试练洞窟里去练练级。BOSS的EZ特技是石化，一定要万分小心，好在她的HP和防御都不算很高，狂攻一阵估计她也就挂了。

蝙蝠女战后对小侍从普里耶的身份提出质疑后便离开了，此时普里耶也提起了艾库威教的一个分支教派——诺库斯，他们是专门清除阻碍神的意志的家伙们的。而现在，自从大陆被“雾虚之海”侵蚀之后，还没有人像主角这样热衷于拯救世界，并号召人们奋起抵抗的人，没错，就是说主角已经成了诺库斯派要铲除的对象……

Battle 19

圣域，一派祥和气氛。不知怎地，鲁梅却出现，并召唤出许多狂热的教徒……

第一次在这么漂亮的战场里战斗，还真有点



不适应。本关主要是高低差非常激巨，敌人的实力倒是很一般。

Battle 20

原来一路上的教徒追兵都是鲁梅派来的！她认为主角实在是太危险了，她仍认为拯救世界是不对的，人们应该安静地等待死亡的降临。但在劝说无效后，她只得与主角一战，“人类激怒了神，像这样放弃信仰只有欲望，自甘堕落的人们，只有死路一条……这才是神的意思。”

神，真的希望这个世界灭亡吗？

没有时间思考了，战斗打响了。BOSS是蝙蝠女和拥有超级大回复能力的鲁梅……杂兵的能力不强，还算好对付。鲁梅其实不用理会，只要把蝙蝠女的HP打到1/4战斗就结束了。

面对着强大的敌人，主角束手无策，在蝙蝠女要杀塞恩时，鲁梅挡下了这致命的一击……但她却很快复活赶跑了蝙蝠女并加入了队伍，难道这也是神赐予的不死身吗？……

Battle 21

醒悟了的鲁梅决定与蝙蝠女决一死战。在开战时鲁梅的HP仅有约2/3，这点要注意。本关敌人也是居高临下，但感觉游戏越往后难度好像就越低……感觉上本关不是很难打。



终于找到精灵之门了，“好像到了该分手的时候了。”琳如是说，原来拯救世界，需要琳进到门里的世界去召唤精灵。“你还能回来吗？”“……”琳沉默着，头也不回地走进了精灵之门……

“琳！没有你，我该怎么办啊……”

是啊，你不在，我该怎么办呢？

“……能遇到你，我很高兴。”女孩只留下这样一句话，就离开了他。只留下他一个人，在没有她的世界里彷徨……

第五章 黑暗的终结，纯净的创造

黑暗中，一个声音响起，“这个世界还需要你的力量，为了创造新的世界，你必须赌上自己的性命……”

一时的分开，仿佛已隔了千年。“你为什么不告诉我这些事？”“对不起，我不想让你担心……而且，我怕如果你反对，我会下不了决心……”温情吗？尚早，世界还在混乱，战火依旧继续着……

“我们没有必要再安静地等待了！现在正是神需要我们的时候！”反叛军据点内，塞恩鼓动着教徒，与霸王军的决战即将打响……

Battle 1

艾基多娜似乎还在继续着她的名刀收集，可惜挑的时候不对，她成了革命大军的第一个对手。敌人都是霸王军的精锐部队，稍有不慎就会一命呜呼。BOSS的回避率和反击率超高，远身的魔法和弓箭攻击是首选。

“你为什么要收集传说的武器？”在拿回父亲的刀后主角问，“为了打倒霸王……”原来她曾经被霸王打败过，被迫成了他的手下。主角顺坡下驴，邀请她也加入了队伍（实在是意想不到啊，这家伙有御姐向？……）。



——霸王的能力，[illegible]是最终的boss。

Battle 2

内城的庭院战，BOSS是库罗瓦鲁。他的EZ是睡眠，比较麻烦。杂兵根本对我方构不成什么威胁，专心打BOSS吧。

Battle 3

霸王的四天王死伤殆尽，只剩威瑟了。“只要我能继续我的炼金术研究，我不在乎这个世界会怎么样！以前？我只是在利用你罢了！”

不知道人是不是都会变，不过以前的那个威瑟，却再也回不来了……

威瑟带着他的机械部队做着最后的抵抗，他们的实力虽然强，但人数太少了。威瑟的实力在霸王的几个手下里应该算是最低的了，只要队伍等级够，对付他并不难。只是要注意他和机械兵的连携攻击。

威瑟醉心于炼金术研究的成果，但又对炼金术对世界的危害有着深深的负罪感，在矛盾的情感中，他结束了自己的一生，只是主角心中却还留有一个疑问……

为什么战斗的时候，你看我的眼神里充满了哀伤？

Battle 4



——[illegible]灭的命运。

霸王矗立在王座之上。

“你该为你的罪行付出代价了！”“罪？这个世界上谁又没有罪？”“……那你就要惩罚他们？杀死他们？你没有这个权利！”“惩罚？我从没这样想过，看着这个人类世界一天天堕落下去，这才是对这个世界最大的惩罚！”

……他说的没有道理吗？

霸王最后的精锐部队不仅实力强，且特技

还是那句话，在狭窄的战场上很难在战斗上有所发挥，硬拼实力也许是最有效的。BOSS的HP有7800，不过特技说不上特别，但霸王本身的实力绝不容轻视，大范围的攻击是一定要严防的，他与身前的近卫连携攻击也要小心。这些要点全部考虑之后所需要的就是两个字：死磕！看玩家的实力了……

Battle 5

天崩地裂，女神的雕像断裂了，带着翅膀的……在空中遨游并放出破坏光束……"愚蠢的人类啊，灭亡吧……"

……想到还会有BOSS了……不过本关明显是……热身用的，敌人很少，BOSS防御也不……很轻松。

Battle 6

……女邪恶的召唤，破坏神借霸王的身体再……人间……



—因人类欲念而生的破坏神，也许与他交战是人类永远的宿命。

BOSS的HP是？？？？，实际约在15000左右。破坏神以大范围的黑暗魔法为主要攻击方式，好在他其他技能不是特别变态。现在唯一的办法就是大家围起来打，外围用琳的弓箭攻击，鲁梅也在外线负责恢复。如此反复，就能迎来胜利的曙光……

"我只是镜子，人类的心的镜子"，战败后的破坏神如是说，"只要人类还有对物欲的无尽追求，我就会再度出现……"

"终于都结束了……""不！"，主角说，"这才刚刚开始，建设一个美好的、充满希望的世界的行动，才刚刚开始……"

数日后。

主角与琳踏进了精灵之门，去开辟一个全新的世界……

这也许就是他们的使命吧。

The End



关于道具合成

合成的基本原则是只有同级别的道具相合成才有机会合成出高等级的道具，……L5=有机会合成出L6，而L4+L5=最高不可能超过L5。所以想要合成高……的道具就要尽量用相同等级的道具来合成。 鉴于合成的自由度非常高，……只把主要的升级路线公布一下，其他的一些则由大家自己摸索吧。道具……数字表明级数，等级在道具/武器栏里最后一项RNK里显示。

LV.6

……炼金术石5）×2=トマホーク（斧6）
……ディウス（短剑5）×2=贤者の衣（服6）

LV.7

……の衣（服6）+トマホーク（斧6）=ダマスカスの斧（斧7）
……の衣（服6）×2=鸣海（刀7）
……ホーク（斧6）×2=ハンドナックル（拳套7）

LV.8

……ドナックル（拳套7）+リバース（道具7）=キントキアックス（斧8）
……ドナックル（拳套7）+鸣海（刀7）=白银の衣（服8）
……スカスの斧（7）×2=白银の衣（8）
……（7）+银の杖（7）=ドラゴントゥース（8）
……（7）+开运コート（7）=ドラゴントゥース（8）
……フの弓（7）+ライトアーマー（7）=ドラゴントゥース（8）
……（7）+ダマスカスの斧（7）=カウンターガード（8）
……（7）+鸣海（7）=ディザートシャム（8）
……フライナイフ（7）+ダマスカスの斧（7）=ディザートシャム（8）

LV.9

……の衣（服8）×2=ロンギヌスの枪（枪9）
……の衣（8）+ドラゴントゥース（8）=巨人の笼手（9）
……イデント（8）+ディザートシャム（8）=月影（9）
……ンターガード（8）+ドラゴントゥース（8）=生の炼金术书（9）
……ンターガード（8）+白银の衣（8）=フルフェイス（9）
……ラゴントゥース（8）×2=连携の书完全版（9）

LV.10

……（9）+ロンギヌスの枪（9）=回避の书完全版（10）
……（9）+生の炼金术书（9）=威力の书完全版（10）
……ンギヌスの枪（9）+连携の书完全版（9）=フランベルジュ（10）
……ンギヌスの枪（9）+生の炼金术书（9）=技术の书上卷（10）
……の王冠（9）+连携の书完全版（9）=世界树の种（10）
……ンギヌスの枪（9）×2=毒气の书（10）

LV.11

毒气の书（10）+まんてんの月=古代龙の牙（11）
ホーククロー（10）+世界树の种（10）=ルーンメイル（11）
フランベルジュ（10）×2=カタール（11）
カタール（11）×2=虎澈（11）

高等级

装饰カタログ（12）+カタール（11）=重力无视论（12）
装饰カタログ（12）+重力无视论（12）=红玉（13）

★强力装备的合成方法

成金がま口(打倒敌人时得到金钱数上升)
お守り（贯金属2）+アウェイリーフ（道具3）=成金がま口（贯金属2）

猫の泪(黑暗防御)
お守り（贯金属2）+ブレイブリー（道具3）=猫の泪（贯金属3）

道具カタログ(修得"道具入手")
成金がま口（贯金属2）+マンゴーシュ（短剑4）=道具カタログ（书物4）

先人の教え(习得EXP+10%)
アウェイリーフ（道具3）+ショートボウ（弓1）=毛皮のブーツ（靴3）
白银（炼金术石5）+毛皮のブーツ（靴3）=元气の实（道具5）
布の服（服1）+元气の实（道具5）=先人の教え（书物4）

防具カタログ(习得"防具入手")
ロングソード（剑3）+クロスヘルム（甲3）=バーディック（枪4）
トマホーク（斧6）+バーディック（枪4）=银のアンクレット（贯金属5）
ロンギヌスの枪（枪9）+银のアンクレット（贯金属5）=ブルーリボン（贯金属8）
ロンギヌスの枪（枪9）+ブルーリボン（贯金属8）=防具カタログ（书物8）

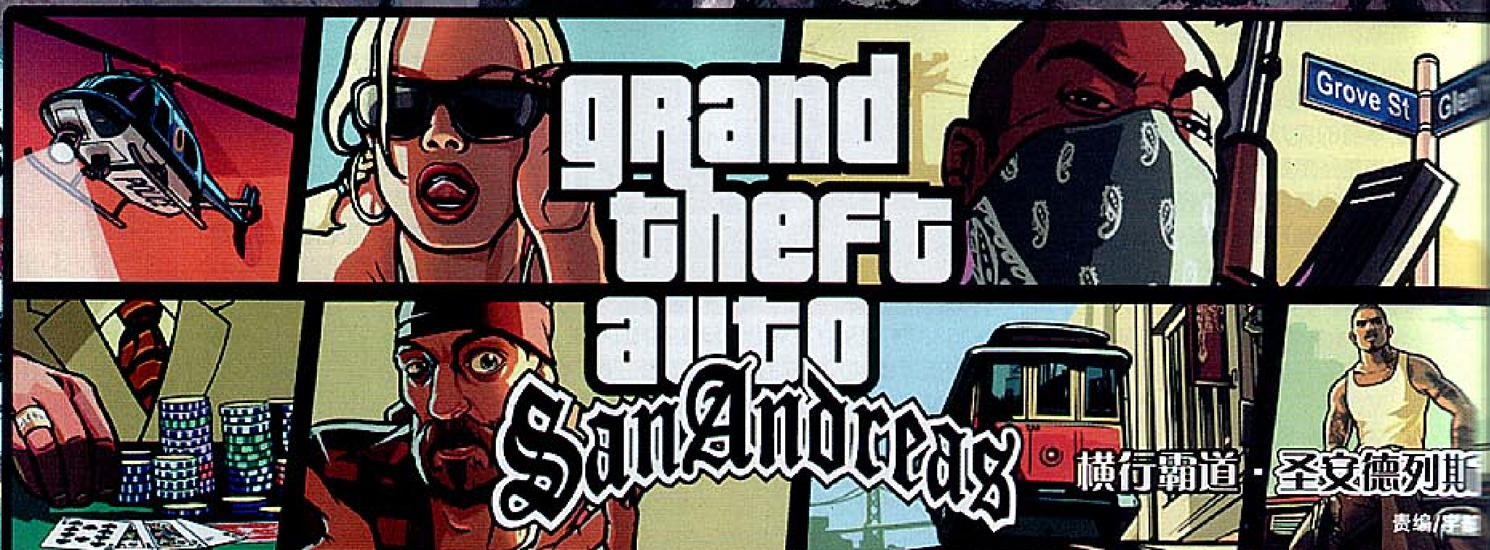
装饰カタログ(习得"装饰入手")
饿狼のマスク×2=フランベルジュ（10）
フランベルジュ（10）×2=カタール（11）
カタール（11）×2=虎澈（11）
虎澈（11）+カタール（11）=装饰カタログ（书物12）
或者デビルスレイヤー（11）+天使の杖（11）=装饰カタログ（书物12）

默想の书(习得"自动回复MP")
キントキアックス（斧子8）×白银の衣（服8）=征服の书
黄金（炼金术石6）+征服の书=默想の书

猛勇自传(EXP+30%习得)
白银の衣（服8）+ロンギヌスの枪（枪9）=月影（刀9）
月影+レインメーカー=猛勇自传

代谢极意书(全部AP消耗减半)
虎澈+カタール=装饰カタログ（书物12）
装饰カタログ（书物12）+カタール=重力无视论（书物12）
重力无视论（书物12）+からくり人形=世界树の果实
世界树の果实+ルルイエ异本=代谢极意书

□责编/无无



横行霸道·圣安德列斯

责编/李

PS2	厂商：ROCKSTAR		发售日：2004.10.26
	类型：A·ACT	价格：44.99美元	其他：——

"Carl，我是Sweet。"
"Sweet，什么事？"
"妈妈……她死了。"



接到老哥的电话，我马上赶回了自由城。在东海岸晃荡了五年，终于回到家乡，却是为了参加妈妈的葬礼，这实在令人伤感。更糟糕的是刚下飞机就被Tenpenny警长逮个正着，这混蛋把我身上的钞票搜刮一空。别看他穿着警服，其实不过是个更体面的强盗而已。想不到离家这么久，回来了还是被他纠缠……算了，暂时不去想他。还是先考虑怎么回家吧。Tenpenny把我扔在了BALLAS帮的地盘上，如果被那帮家伙知道我回来了可有点麻烦。

前面摆着一辆自行车，先"借用"一下吧。

对了，忘了介绍我自己，我叫Carl Johnson，朋友们都叫我CJ。看见地图上标着的"CJ"字样吗？那就表示我家的方向。

TIPS 按△键上下自行车，按×键向前，按得越快速度越高。按□键刹车或者后退，R1键也可用来刹车。用左摇杆的左/右来控制方向，上/下调整姿势。在游戏中，红色的光圈表示当前的目的地，走入其中便可发展剧情。

Sweet & Kendl

在家里碰见了Big Smoke，这家伙开始还没认出我来，以为我是闯空门的小贼……呼，虚惊一场。一番寒暄之后他带我到墓地，老哥Sweet和姐姐Kendl已经在这儿了，老朋友Ryder也在。老哥还是满腹牢骚的样子，他告诉我这几年情况很糟糕，各个帮派之间的火并时有发生，而我们的兄弟死伤了不少。正说话间一辆汽车冲了过来，几个蒙面的家伙掏出枪来对我们就是一通扫射，是BALLAS的人！快跑吧！

TIPS 伙伴们在地图上以蓝点表示，跟着他们回到家里。注意这里必须骑自行车才能发展剧情。小心不要被敌人追上。按住L1然后松开可以跳起，以越过某些障碍。

Ryder

刚回来就发生这么多事情，累得够呛，我打算先去睡一觉再说。

我在家里转了转，几乎还是跟五年前一样没什么变化。在卧室的床边我找到了以前用过的照相机。衣柜里空空如也，等有时间了去买点衣服回来吧。

睡醒之后走出房门，手机响了起来。是Sweet，他提醒我要注意其他帮派的家伙，这我当然很清楚。我打算先去找Ryder看看。这家伙正在往枪里装子弹，还念叨着有几家披萨店让他很不爽，看来是想要惹事儿。不管怎么说，跟他去活动活动筋骨也好，我们开着他那辆小货车出发了。Ryder坚持认为我应该先去理个发。好吧，反正发廊就在我们要去的披萨店对面。不过这家发廊可真够黑的，价钱贵还没什么像样的发型。理完发到披萨店了点东西吃。这时候Ryder拔出枪来想弄点钱花花，没想到店员的火力……我们夺路而逃，第一次行动就这么窝囊的结束了。

TIPS 在厨房中有一个磁盘图标，接触它就可以存盘。存盘会使游戏中的时间经过6小时。按L1接听电话。开车时按住×键踩油门，按的力度越大速度越快。用十字键调整收音机频道，按下L3鸣喇叭。目的地在小地图上用黄点表示。

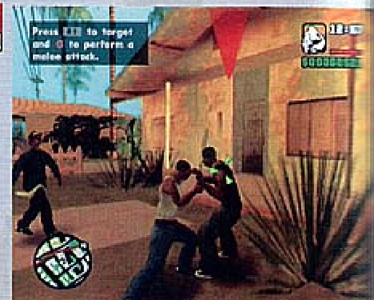
Tagging up turf



回来找到Sweet，他给了我一罐喷漆，让我跟他一起去把其他帮派喷在墙上的标志刷掉。我们在不远处的立交桥边找到一个标志，对面的屋子周围还有两个。接下来咱们跑到BALLAS的势力范围把那里的几个标志也喷掉了，算是给他们的一点小警告。途中还遇到了两个BALLAS的家伙，用喷漆来对付他们就绰绰有余了。

TIPS 需要刷掉的标志在小地图上用绿点表示。按住R1锁定目标之后按○喷漆，也可以对敌人使用。如果目标地点在地图上表示为向上的箭头，就说明它处在比你高的水平位置上，反之亦然。在这个任务中有些标志要爬上屋顶才能找到，按□跳起可以爬上高处。

Cleaning the hood



想要重振帮派的声威，我们还需要更多的人手。我打算去找一些以前的老友帮忙。我跟Ryder找到了Big Bear，可他已经被毒瘾毁掉了。我火冒三丈地跑到大街上，没走几步就看见一个家伙正在推销这玩意儿。没什么可说的，打！直觉告诉我这附近一定有毒品贩子的窝，果然很快就找到一个。我跟Ryder进去大闹了一通。

TIPS 按R1锁定目标之后按△或者○攻击。如果体力降至0的话，就会被送到医院重新开始。接受治疗会耗费一定的金钱，当然所持有的武器也会被没收。

Drive-thru

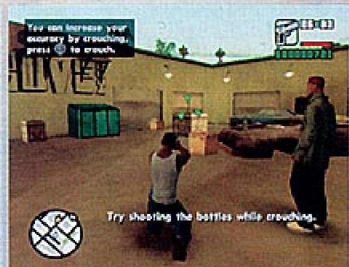
回到家，接到Tenpenny手下的电话，警告我不要离开城市。管他的…… 儿几个开车来到快餐店，正惊异于Big Smoke那“饭桶”食量的时候 一辆BALLAS的车开了过去。看势头他们的目标是家里那个方向，他们 屠杀我们的弟兄，不能让他们得逞！咱们的枪也不是吃素的，我们 了上去，把这帮家伙干掉了。

TIPS 紧追敌人的车辆便可，靠近后同伴们会开或把它打爆。汽车爆 之前躲远一点以防被波及。

Nines and AK's

把Big Smoke送回家，Sweet又打电话提醒我去健身房锻炼锻炼身 。好吧有空我会去看看的，不过现在还是先回家睡一觉再说…… 天之后Big Smoke拉我去找Emmet"拿点家伙玩玩"。我当然知道他指的 么，Emmet那儿有不少军火。我拿到一把手枪，练习了一番。不过打啤酒 可不过瘾，什么时候用它在BALLAS的家伙屁股上开两个洞那才有意思呢。





TIPS 用R1瞄准，L1或〇开枪，L2或R2切换目标。可以按L3蹲下射击， 样可以提高命中率。最后还要用右摇杆手动调整准星，打爆汽车的油箱。

Drive-by

送Big Smoke回家后接到Sweet的电话，建议我去买几件衣服，正合我 。到附近的服装店打扮一番。

回到家中Sweet他们已经等得不 了，现在来给BALLAS的家伙一 看看！开车来到BALLAS的地 干掉了他们十几个人，嘿嘿。

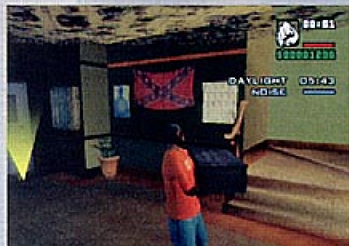
不过这也引起了警察的注意，我 到了追缉。不过我CJ是这么容易 到的吗？开到喷漆厂，给车子刷 层新漆，便大摇大摆的回家去了。



TIPS 开车到地图上红点的位置，同伴们会开枪攻击，要注意别被敌人把车子打爆。最好直接开车把敌人撞死。消灭最后一批敌人之后被通缉程度变为二星，马上按地图上绿色喷漆罐图标的指示开到喷漆厂，便可摆脱追缉了。

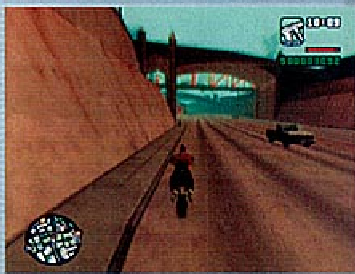
Home invasion

Ryder要去弄更多的军火，他说知 可以偷到。我们开了一辆大货 到那里，我蹑手蹑脚的把东西都 出来。看守人睡得跟死猪一样， 在床头搬走了两箱他都不知道。 我们把货送到了仓库。



TIPS 屏幕右上角标出了日出的时间，这个任务要在此时间限制之前 成。按△搬起箱子，逐一搬到车上。轻推左摇杆就可以慢慢走动， 果走太快发出声响的话就会吵醒看守人。箱子一共六个，至少要偷 三个才能完成任务。

OG Loc



该去看看Big Smoke了，正巧老哥也在他这儿。我们一起找到了以前的朋友Jeffery，他现在改名叫OG Loc……古怪的名字。他正打算去找一个叫做Freddy的小子的晦气，我当然要帮忙了。来到Freddy家，正看到他跑掉。喂，小子，你以为逃得出CJ的手掌心吗？任务完成后我还把OG送到了他打工的快餐店。

TIPS 摩托车不太好控制，注意不要骑太快。别被目标甩开就可以了。等他停下来之后把他干掉（注意他有同伙）。

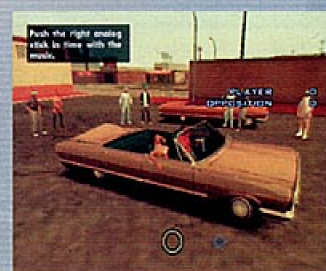
Sweet's girl



回到家里，电话铃又响了，是Sweet。他居然被Seville帮的人堵在了女朋友的家里。赶快去救他，我可不想唯一的老哥就这么了账！我开车赶了过去，好在Seville的那帮小子还嫩得很，一通交火之后就全躺下了。

TIPS 最好先开车撞死几个敌人，如果车子快爆炸了就赶快离开。不要陷入敌人的包围，躲在矮墙后面蹲下射击，用手动瞄准。消灭敌人后开车送Sweet回家。

Cesar Vialpando



Sweet告诉我Kendl最近迷上了一个玩地下赛车的小子，我得去看看这小子有什么手段泡上了我的老姐。Sweet给了我一个地址，让我去弄辆车子。这辆车还真有意思，居然可以跳舞。我来到飞车党的聚集地，一个家伙问我敢不敢来一场"汽车跳舞"比赛。嘿！CJ有什么不敢的？我毫不犹豫的押上了所有的钱跟他打赌。

果然，小菜一碟！正数着赢来的钱，Kendl和她男朋友Cesar走了过来。聊了两句，看来他对Kendl确实是真心。暂时把老姐交给他吧！

TIPS 拿到车后，先把车倒进车库，可以对车进行改造，包括加装零件、喷漆等等。按L3升起车架，R3起跳。用右摇杆控制车体摆动。比赛的方式类似跳舞机，根据箭头的提示，在箭头经过圆圈时推动右摇杆。

High stakes, low-rider

刚刚离开没多久，又接到了Cesar的电话，他邀我去参加地下飚车比赛。这种赚钱的机会当然不能放过。比赛地点离刚才“骑车舞会”的地方不远，轻轻松松又赢了1000块，哈哈！

TIPS 小地图上的CV表示Cesar的位置。红色的光圈提示路线，注意光圈内的箭头指示前进的方向，在岔路口依靠这个来判断往哪边开。

Running dog

Big Smoke说要我跟他一起去接他从墨西哥来的表妹，唔？Big Smoke还有表妹？怎么从来没听说过。我满肚子问号的跟他过去一看，哪有什么表妹，原来还是骗我来砍人而已……

TIPS 赶快追上目标把他干掉，如果时间拖得太长他就会开车逃窜，最好在他上车之前就把他击毙。

Catalyst



四处转了转，下午的时候我来到Ryder家。没想到Tenpenny警官也到了这里，他告诉我们有一辆运送军火的火车要经过这里。这混蛋是想我们出手抢夺军火，他也可以捞一笔。不过这事儿对我们也有好处，于是我和Ryder照做了。

TIPS 消灭敌人后爬上火车，把箱子抛给Ryder。用右摇杆调整方向，按下L1然后松开抛出箱子，按得越久抛得越远。完成之后到喷漆厂摆脱警察。

Wrong side of the tracks

我去找Big Smoke，结果又碰到Tenpenny。这家伙怎么无所不在?Smoke拉我去干掉几个Vagos帮的家伙。在火车站找到了他们，轻松搞定。嘿嘿，CJ所向无敌！

TIPS 比较轻松的任务，开摩托跟紧火车便可，Big Smoke会开枪把敌人打死。注意对面有火车开过来，小心躲避。

Robbing Uncle Sam



Ryder肯定是疯了，竟然打算去抢劫军事基地。不过既然是兄弟，那就陪他去疯一次。想不到这个基地的防备还真是松懈，轻轻松松就杀了进去。在我搬箱子的时候Ryder替我挡住卫兵，结果他挨了几枪，喊爹叫娘的。

TIPS 爬过围墙开枪打坏墙上的开关就能开门让车进入。打开仓库后，用叉车把箱子搬到货车上。右摇杆上/下控制叉臂的升降，降下叉臂把车开到箱子前面，然后升起叉臂，把箱子搬入货车。总共需要搬六个箱子，仓库外面也有箱子。注意Ryder的血量，必要时下车帮他挡一挡敌人。最后把货送到送货点。逃跑的时候按L3可以让Ryder扔下箱子阻挡追兵。

Just business

Big Smoke也越来越不像话了，这次居然让我跟他一起去扫荡俄国佬的总部……难道以为我是超人吗?不过总算运气好，回来的时候还是一整个人，没被拆成零件。从那里撤退的时候被那些俄国佬猛追，他们还开来了一辆大卡车，吓死我了。

我还以为再也看不到第二天的太阳了呢。摆脱他们的追踪之后，我和Big Smoke分头回家了。





TIPS 开始在大厦里的战斗比较轻松，蹲下射击便可。脱离的时候由Big Smoke开车，你负责射击。子弹是无限的，猛烈扫射便可。注意敌人的摩托，迅速把它们击毁。

Life's a beach

我想起OG让我晚上到他那儿玩玩，反正闲得没事，逛到10点就过去看了看。结果这家伙所谓的"玩玩"就是让我帮忙去偷音响设备。

好吧，谁让我CJ讲义气呢? 跑到海滩，跟一群正在跳舞的人套近乎，还展示了一下我的舞技，然后趁他们不备把音响偷走了……

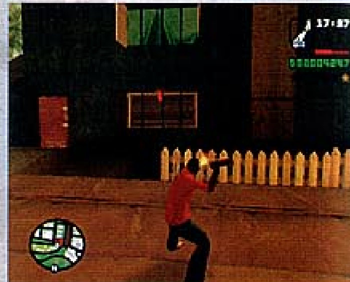
TIPS 与看音响的人对话，按十字键右作出肯定的答复(要谈话数次)。跳舞的方法类似于跳舞机，根据图案的指示按下相应的按键。得到4000分以上就能进入装音响的车子，然后把它开到目的地。

Madd Dogg's rhymes

再回到OG那儿，看他怎么感谢我给他弄来的高级音响。没想到他又让我帮他去偷一份乐谱——我的这几个朋友怎么一个比一个不知足啊? 绕了半天才在山上找到他说的那栋别墅，有钱人就是不一样，保镖也不少。不过他们都是饭桶，用小刀就足够了。

TIPS 进入别墅后只能用刀，按L3蹲下行走减少声音，靠近敌人背后按R1+○可以暗杀。躲入阴影中不会被敌人发现。有一处要蹲下从吧台后面移动过去。拿到乐谱后可以用枪了。最后别忘了把乐谱给OG送去。

Burning desire



接到Tenpenny警长的电话，让我去跟他会面。原来他让我去除掉Vagos帮的人。我找到了他给我准备的燃烧瓶，然后来到Vagos的地盘。清理掉房子周围的敌人之后，把燃烧瓶从窗口扔了进去。哈哈，好大的焰火。

这时候一个女孩的尖叫声从火焰中传了出来，屋子里还有女人? 我CJ对女人可没那么野蛮。我毫不犹豫的冲进去把她救了出来，并且送她回家。她名叫Denise，住的地方居然还离我家挺近。看来这小妞对我有点意思……

TIPS 按照地图上绿点的指示找到燃烧瓶。按住○之后松开可以投掷燃烧瓶，按得越久扔得越远。往五个窗口都扔进燃烧瓶就能点燃房子了。搭救女孩时小心不要沾到火焰，找到路爬上一层，发现女孩被火焰包围。回到下层厨房可以找到灭火器，按○喷出灭火剂，清理出一条道路带女孩离开屋子。把女孩送回家之后她就成为你的女朋友，今后只要到她家门口就能跟她约会。

Doberman

回家睡了一觉，电话铃又响了。Sweet告诉我打算来一场大动作！我们准备把BALLAS占据的Glen公园抢过来。按照Sweet的指示我先到武器店采购了一番，然后扑向Glen公园。BALLAS的人不少，不过哪比得上我CJ神勇? 我轻而易举的拥有了自己的第一块地盘。

TIPS 把敌人全部消灭后就占据了这块地盘。从此之后这里将出现本帮的兄弟，也有可能遭到敌人的攻击，你必须保护这儿。地盘上生意收入的钱会出现在你家附近。从此之后就可以进行地盘争夺战了，地图上不同颜色的区域表示各个帮派的势力范围，将某块区域中的敌人全部消灭就可以占据这块地盘。自己的势力范围用绿色表示。

Los sepulcros

回来找到Sweet，他对刚才的战斗似乎还意犹未尽，于是咱们又出去干了一场，哇哈哈，这感觉真不错。现在我已经有了足够的声望，可以召集一些伙伴了。人多势众的感觉可就是不一样啊，嘿嘿。

TIPS 靠近自己帮派的成员（穿绿衣服的），按住R1锁定之后，按十字键上或者下让他加入你的队伍。声望越高，能领导的成员就越多。在抢夺地盘时最好多召集一些兄弟一起行动。完成任务后送sweet回家。

Gray imports

Tenpenny告诉我BALLAS的人正在码头跟俄国佬交易，虽然我很讨厌跟他们打交道，不过这倒是个挺好的线索。我赶到码头，BALLAS的人不少，不过我CJ难道还怕了他们不成?

TIPS 注意先购买足够的弹药装备。像这种敌人数量众多的战斗要多多利用地形周旋，不能一味力敌。

Management issues



接着还是去找OG吧。因为上次唱片公司的事情他似乎惹上了一点麻烦，看来又要我去摆平了。我找到一辆音像公司的车子抢了过来，然后去接到了他们的负责人，送他去见阎王了……嘿嘿嘿嘿。

TIPS 抢来音像公司的车之后，不能有任何的损伤。如果撞坏了就要到喷漆厂修理。到指定地点停到另外两台车之间，然后保持在它们中间一直开到音乐颁奖典礼的现场，把负责人接上来。接下来根据地图的指示开到海边，把车开下去。高速冲向断桥，在坠海之前按△键跳出车外。

House party

OG打算在家里办个舞会，这主意不错。舞会将在晚上八点开始，我还有时间去理个发、买点衣服，再打发掉几个觊觎我地盘的混蛋。

终于等到了舞会，还没开始玩呢，BALLAS的人又打来了……唉，黑帮的生活真是忙碌啊。

Reuniting the families



经过几场胜仗，我们兄弟几个都扬眉吐气了。Sweet决定召开一次帮派会议，以组织力量对付其他的帮派。可是该死的警察却趁机包围了开会的旅馆。Ryder和Big Smoke居然跑掉了，我CJ可不是胆小鬼，我一定要救出老哥!

杀进旅馆，找到了Sweet。当我们从后门出去时，Ryder和Big Smoke开车来接应了，总算还是好兄弟。警车发了疯似的追逐我们，差一点我们四个就被一锅端了……我敢打赌，这是我活这么大最惊险的一次。

TIPS 在旅馆中借助走廊的拐角逐一消灭敌人，跑上屋顶后把直升飞机击落。开车逃脱时注意把追逐的警车打爆。

The green sabre

我们停在了BALLAS的地盘，决定分头返回。经过刚才的恶战我的体力已经所剩不多了，更糟糕的是咱们的地盘又受到了攻击。我赶快到快餐店买了点吃的补充体力，然后抢了一辆车赶了回去。把敌人摆平之后我去找Sweet商量下一步行动。他把会议地点转移到了家里，并且决定马上去攻击BALLAS的老巢。

正打算跟他一起去作战，我接到了Cesar的电话。记得吗? 我老姐的男朋友。他说有个天大的秘密要告诉我。我到他说的地方，在角落里的汽车中找到了他，按照他的指示看到了惊人的画面：Ryder和Big Smoke居然跟BALLAS的人在一起!Tenpenny警官也是他们一伙的。我猛然想起了去攻击BALLAS的Sweet，他一定中圈套了!



我急忙赶到Sweet那边，果然他已经被BALLAS的人包围。经过一番血战，我终于保住了老哥的命，不过他也被警察逮捕了。

TIPS 与Cesar见面后尽最快的速度找到Sweet，并抵挡住敌人的进攻，坚持到警察来为止。

Badlands



Tenpenny拿Sweet来要挟我，我不得不继续为他们卖命。他把我带到了西部的矿山区，让我去杀掉一个对他们不利的污点证人。我到附近的武器店买了点装备。

在附近山上的小屋中找到了目标。把保护他的警察都干掉之后，他开车逃跑了。我骑上摩托追了过去，把汽车打爆，杀掉了他，并拍下尸体的照片作为证据拿回去给Tenpenny看。

TIPS 骑摩托时按住L1开枪，杀死目标后要拍照，取出相机按住R1然后按○拍照。

Tanker commando

接到Cesar的电话，让我去他的表姐Catalina帮忙。几乎开了两天的时间的车才从西部回来，找到了Catalina。好一个彪悍的女人!刚见面她便拉我进行她的抢劫计划。我们挑了附近的加油站下手，把油罐车抢走卖掉了，我挣了5000块，还算不错。

TIPS 把拖车倒过去连到油罐上，然后开到目的地。注意如果拐弯过于剧烈的话油罐会脱开，所以不要开太快。

Body Harvest

一个自称“Truth”的人打电话给我，说要委托我工作。看来是Tenpenny告诉他关于我的事的。我很不喜欢他神秘兮兮的口气，不过还是去看看吧。



出乎我意料的是，Truth原来是个外貌干瘪的老头，他在西部以种植大麻为生。Tenpenny打算从Truth这儿买点毒品去陷害自己的仇家，而Truth需要弄一台收割机，这任务当然又落在了我身上。费了老大劲从一个农场抢来一台，可事情还没完，我还得去准备一笔买大麻用的钱。

TIPS 收割机不易操作，小心不要摔下悬崖。由于收割机前面有个很长的滚筒，被敌人的车辆挡住的话就很难挤过去，请多加小心。

Against all odds



Cesar打电话来，告诉我他和Kendl也遭到了追杀。我让他带Kendl到西部来跟我会合。见到Cesar和Kendl之后，他们告诉我Smoke在和San Fierro城的几个黑帮大佬进行毒品生意。刚把他们两个安顿好，又接到Catalina的电话让我过去。我正好也需要准备买大麻的钱，去找她一起干点无本生意吧。我们先挑了靠北边的彩票站，Catalina这女人真够可怕，事情几乎被她弄得一团糟……

TIPS 用炸药炸开仓库和保险柜(按住○然后松开投掷炸弹，然后按L2或者R2切换成遥控器，再按○引爆)。接下来迅速赶到喷漆厂摆脱警察。

(未完待续)



THE LEGEND OF ZELDA
ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし
塞尔达传说　不可思议的帽子

GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2004.11.1
	类型：A·RPG	价格：4800日元	其他：——

第一章 生离

地点 林克的家

一大早，公主塞尔达登门造访，她特地来邀请林克一同去参加皮克尔节。与公主对话后一直往上走就能到哈依拉尔镇了。

地点 ハイラル町

节日的喜庆气氛马上感染了昏昏欲睡的林克，让他特别精神。玩一会儿公主想到还要把剑送给大臣，往上一直走就能进入皇城。

地点 ハイラル城

刚与公主一起迈进皇城就遇到喜欢搞恶作剧的种子花。用盾牌反弹它的种子攻击，以其之道还之其身。进城门见到大臣，发生剧情。

表彰大会上居心不良的库夫击断圣剑，就连公主也被他石化……

第二章 小·帽

国王告诉林克，原本魔人的诅咒是可以用圣剑解除，可惜圣剑已经被库夫折断……不过还有一个方法可以救公主，那就是找皮克尔重新打造一把。皮克尔就住在东南的“チロリアの森（奇罗利亚森林）”。说完林克便迈上了冒险旅程。START可以看地图。

地点 チロリアの森

进入森林后，如图所示，先往右过桥，然后往下，看到一个木桩后往左上一直走就会触发剧情。

神奇小人帽エゼロ（艾塞罗）终于出现了，大家回到刚才过桥的地方，解决两个章鱼救出它吧！

小人帽得救后加入为同伴！往下走，看到刚才的木桩，有了小人帽就能缩小了。跳到木桩上按L即可。缩小后往左边的空心木杆内走过去，见一水塘，踩上荷叶一直往上就能进入皮克尔之里。

地点 森のピッコル里



到达皮克尔之里，走到最上面的神殿与司祭对话，然后去右下有个小桥，通过后可以看到楼梯，下去往后来到一皮克尔房间，在房间上方推开箱子可找到流利果，这样就能与所有皮克尔交流了。去最右上的房间找长老，他帮助林克在地图上标出了任务大致位置。

第三章 大地

地点 森のほこらB1



前面没什么难点，就是木桶这里有点讲究。进入木桶后就能上下滚动了，让桶滚几下，在左边出现出口的话就走出去，往左通过一个门洞来到新的版块，右边有个蘑菇，这个拉起来有讲究。拉到上图的位置弹过去，往左走就会看到一个壶和开关，把壶推到开关上，桥自动铺砌，过桥往下，把两个石像推到开关上就会得到钥匙。再回到刚才图示的蘑菇处，我们把蘑菇拉到右图的程度。这样就能弹得更远，上石梯后得到森林祠堂的地图。迷宫中会遇到小BOSS，先攻击它的头部，看到它的尾巴变成红心，再攻击它的尾巴，反复几次解决它后得到魔法壶。从右边出去，吸取那些黄色的地板会发现几个开关，踩下去后有宝箱。接着回到木桶那里，上下滚动看到一个带蜘蛛网的门，用魔法壶吸掉蜘蛛网出门。想办法掉进门内，进入B2。



地点 森のほこらB2

用魔法壶把荷叶吸过来，然后利用后坐力让荷叶飘动。先来到右边房间，上台阶会发现开关，把壶
在上面水上的栏杆会消失，继续往上再往右就可得
钥匙。得到钥匙后回到刚才的地方往左上就会看到
门。不久就能到达BOSS地。

先用魔法壶吸它的脚部，当它倒下后砍它。多来
次即可，不过到后期它的跳跃次数会增多，速度也会加快！击破后得到地元素。



回到长老的家，与他对话后得知能修圣剑的皮克尔人在ゴングル山（刚格尔
山）内，好，那林克下个目的地就是这座山了。

第四章 高山

通过长老家左边的房间出去，可以看到有个
小屋，进入后可以得到10个炸弹。往左下走，用炸
消除挡路的石头，沿路返回哈依拉尔镇。学习剑技
地方。左下的房间内有老师教你剑技，现在能学回
斩。方法是一直按装备剑的按键，当剑发光后松开
可。学会回旋斩后往左边出镇，在门卫前面展示一
回旋斩他就会让他出去了。

地点 ベーレ高原

出镇就是贝磊高原，高原的左下有个楼梯，下去是
山洞，仔细看右边有个通道可以用炸弹炸开。进入后用盾牌反弹种子花，再与种子花对话买个“ビン（空瓶）”。然后往左上进入“ゴングル山ふもと（刚格尔山山脚）。



地点 ゴングル山ふもと

进去后先用空瓶在下方的海水里使用一下，然后空瓶就会注满水，用瓶里的水浇上方的那棵绿芽就会长出藤蔓，可以爬上去了。



一直往左下走，这里有个密道。

里面可以恢复HP。当心路上白色地面用魔法壶可以吸掉。有些墙壁可以用炸弹破坏掉。

进去后上楼梯，碰到一块可以缩小的石头，缩小后进入右边绿色洞内，用空瓶装得"ゴンゲ水"。

回到刚才石头处继续往左走，不久可以看到两个旋风，中间则可以用炸弹炸开，而左下的门反弹种子花后可以买到炸弹。用炸弹破坏旋风中的墙，进入后用蘑菇跳到对面来到高地，借助旋风飘到高地。高地上可以看到一个绿芽，右下用魔法壶吸取白色地面可以露出缩小石，跳上去可以变小。

缩小后来到绿芽内，按R把绿芽抬起来，出来再抬到右边的小坑中。

用魔法壶吸取白色地面，还能发现隐藏的皮克尔屋。进去后可以在宝箱内得到幸福碎片，而在右上有藤条，变小后爬上去可以进入其中，小心翼翼走过弯曲的通路后也能得到一块幸福碎片。而在最上的墙壁可以用炸弹炸开，内有幸福碎片与爱心碎片各一块。全部找完后就用刚才得到的"ゴングル水"浇灌那棵绿芽！爬上藤蔓来到ゴングル山（刚格山）。

地点 ゴングル山

往左有个密道。里面可以得到爱心碎片并能恢复HP。往右可见一个独木桥，过桥用炸弹可发现隐藏的门。进去打开壶可以得到幸福碎片一片。再往左上门进去，先炸开两块石板，然后再推上方与右边的石板，通过此地发现旋风，借助风之力飘到对面。先往上楼梯，然后一直往右，会发现一个可以用炸弹揭开的石门。

进去后老样子，反弹种子花后可以买到"グリップリング"，这个道具可以让你爬上特定的石壁。回到刚才旋风的地方往左下跳，来到图19的那个石壁，往上一直爬。这里有个密道。

一直往上爬到顶，左边的楼梯下去有个门洞可以见到仙人，以后能与他拼碎片。拉右边的蘑菇弹到对面，突然变天。看到缩小石后变小，往下方缝隙通过到右边。

把下方的坑有石头填平，再用右下的石头填平上方，然后就可下楼梯了。楼梯内要推石板，这个要动点脑筋，不想伤脑细胞的看右图，想自己解迷的就不要看图了。不久就能出洞见到缩小石，变小后进入上方缝隙，来到了"メルタのこう山（美鲁塔矿山）"。

地点 メルタのこう山

绕个圈子在中央林克见到了这里的老大メルタ（美鲁塔），他爽快地答应了林克的要求，立刻开始了修复圣剑的前期工作，林克依然要向火元素的栖息地"炎のどうくつ（炎之洞窟）"进发。

第五章 烈火

地点 炎のどうくつ1F

开始往右边门进去，然后炸开上面的石门进入，里面两个怪物先要用盾牌防御一下让它们翻跟头，然后再击破，便能得到迷宫道具"コンパス"。

它的作用是在地图上显示宝物的具体位置。接着往左，当中的水晶是怪物别去碰它。继续往上就会下到B1。

地点 炎のどうくつB1

绕到右上坐矿车来到左边，一直往左走发现可以炸掉的石门，进去后打倒所有敌人，主要要用魔法壶对付他们，清除完毕后缩小装置出现。

变小后往右上小洞出去，看见爱心碎片后再往下会来到都是岩浆的地方，右上角有地图。推开一块石板，把上面有宝箱的石板推到门旁的坑内，这样就能开启宝箱，得到钥匙一把。

随后进入上方门洞。往右到矿车处，坐车回去，开启左上的门。

过去击打一下闸门，轨道就会改变，再坐矿车就会到达上方位置。期间解决掉一个房间内的所有敌人后就可得到新道具"バッチのつえ（弹跳杖）"。

利用弹跳杖攻击下方的坑，随后走进坑内再跳一下就能到下方平台了。

踩下机关门打开，对着矿车使用弹跳杖，再坐上矿车就能发现宝箱，推宝箱进坑得到钥匙一把。坐矿车回去，往上打开门，进入B2。

地点 炎のどうくつB2

B2一开始先变小，然后往左进入小洞到达另一房间，左上变大后对矿车使用弹跳杖，坐上去回到开始的地方，击打一下闸门，改变轨道，再坐矿车来到新地方，把四条虫子统统丢进四个小坑填上，再把闸门拖到左上的坑内。打下闸门就能过去了。里面利用弹跳杖可以拿到两块幸福碎片，接着往右，这里要多利用弹跳杖让石板翻身，然后立刻站上去。特别注意图示位置，先要把这些管子吸走，不然上不了平台。

一个个过去后就来到右上，最右边的角落里有幸福碎片。来到右图所示处，利用弹跳杖打到旋风中，飘到上方。往右又见旋风，飘到下方。继续往下走，看到旋风，借助其力飘到下方，再飘到左边平台，然后就往左飘，见一个旋风飘一个，注意左下有个幸福碎片，最后在中央得到BOSS钥匙。使用弹跳杖让左边移动石板翻身，上去就是BOSS大门，跳进大洞与BOSS遭遇。

先用弹跳仗攻击他的背部几次，等到壳飞了它就会低下头，踩着他的头到背部连砍中心地带，连续几次后它就殁戏了。胜利后得到火元素。

第六章 圣域

地点 ハイラル城

回到哈依拉尔城，国王竟然不知道圣域在何方！出国王接见室，往右边门进去，再往下，看见中间有门，进去后一直往上就能看见圣域了。把剑插在中央的台座上。

得到地与火之力的林克可以在发光的地板上分身，方法是站在发光的地板上，按住装备剑的按键蓄力到最大就能分身了。用这个方法打开下方圣域的大门。来到哈依拉尔平原，剧情过后通过贝磊高原左下的楼梯，来到西之林，可塔巴达秘境现在还过不去呢！回镇，进入鞋匠店，屋子上有只鞋的就是了。进去后鞋匠突然睡着了……借助旁边的魔法阵变小，从图示的位置进入桌面。与里面的皮克尔对话，地图上会出现新的红钩。

地点 ロンロン牧场

去上方的魔法阵变小，从屋子的左下小洞进入在

房间里得到钥匙后出去，交给牧场主人就能进入房间了。从屋子右边门出去，往右上走，看到一块看板后再往上走，然后往左拐弯，一直走就会看到图示的小坑。

用弹跳杖上去，变成小人往右边过桥可以得到幸福碎片，回来后再利用旋风飘到下面的高地，从下面高地旋风飘过右下的一个水塘，从右边出去来到海利亚湖，再往下，最后往右上走就能到魔女的家了。检起房里的蘑菇与她对话，出钱买下。返回鞋匠家，对着他按R，一番对话后得到飞马靴。随后去剑术师傅那里学习冲刺斩，接着就去塔巴达秘境。

地点 タバンダ秘境

装备飞马靴用冲刺斩过沼泽，随后往左上走，会看到一个洞穴。

进去后一直走会碰到一个小BOSS，炸弹对付。打败他后得到一个金色幸福碎片，重要物品。出来后上藤蔓，先往右上走到一平台然后下来，冲刺斩通过左边的沼泽，会发现魔法阵，变小后进入左上缝隙。

乘荷叶来到一洞穴，进去后解决里面所有敌人得到弓箭。返回右边会看到一个独眼石像，用弓箭射他就会让开，上它身后的藤蔓利用旋风飘到左下。

随后再绕到右下，通过一大片沼泽又发现一个石像，让他走开，上高地继续利用旋风飘到左下，进入那边的山洞得到第二块金色碎片。最后一块金色碎片大家回到拿第一块碎片的山洞，上旁边藤蔓，先往右上，再往右下，就会看到一个石像，让他跳开后过沼泽左上方的洞内就有最后一块金色碎片。拿好三块金色碎片后来到最左下角会看到三个金色石像，把三块碎片给他们就行了。通过后来到“风のいせき(风之遗迹)”。

地点 风のいせき

这里没什么难度，挡住的石像不动的话就变小进入他们体内打开开关，再击破他们。就是最后有个版面是四个石像并排的，这里大家先击破三个，留一个，然后变小，石像会原地不动，进入他体内关闭他的开关即可。通过后到达“风のとりで（风之砦）”。

地点 风のとりで

用弓箭射眼睛门就会打开。有块地方要利用移动石板同时在短时间内连射两个眼睛后门就会开。先进入上方门，利用分身踩两个机关，随后干掉两个石像后得到罗盘。再回来往右边门走，当心掉下去，下面四个骷髅头下有分身格，先利用纵分身推开上面石板，再横分身把石板推上去，拉开关得到钥匙一把，从左边落到1F，检起钥匙。

接下来进从右往左数第二扇门，拉左右两个开关一个出现宝箱，一个便开门。进入门内，先往左边，击破一个石像，然后用分身踩下右边的机关门就会打开。上去变小后再去左边激活石像，得到钥匙，再缩小后落入下方空洞到1F，往右进入房间再变大拿颗爱心碎片，左下的石版就可以推的，回到有钥匙的房间，检起第二把钥匙。

最后进入从左往右数第二间房，进入后到2F，干掉石像上高台可以得到地图。用钥匙开左边门，注意移动石板前有东西阻碍，自己要移动一下，一直往左碰到一小BOSS，结果后往下再往右，经过一个走道，这里有密道可以炸。

进去可以得到挖掘手套。继续往右回到拿地图的地方，开左边门。先拉开关，再冲刺过桥。往右击破三个魔手出现魔法阵，现在不用。继续往右，从小方坑内躲避滚柱，先把上方的石柱一根推到左上的开关，一根推到右上的开关。这样分身后再下去踩机关，钥匙就会出现了。然后往下打开门。

回到刚才打三个魔手的地方，变小后通过滚柱下方的门往左走，进入图示的小洞内。在里面可以挖到最后一把钥匙！再往里走点就能碰到BOSS了。此BOSS是迄今为止最难对付的。先要用弓箭连射它左右手中的眼睛三次，让左右都瘫痪，随后头部就会落下。这时玩家立刻变小钻进他的头部，对准发光的柱子狂砍。第二次以后柱子就被土覆盖了，需要玩家用挖掘手套挖，总之很头疼。胜利后得到风笛。



第七章 书痴

有了风笛就能通过特定的魔法阵传送了。从风之遗迹出来到塔巴达秘境的三个黄金石像处一直往右，穿过沼泽就能看到一个魔法阵。

传送到ハイリア湖（海利亚湖），那里有个皮克尔屋子，进入其中与他交谈。

随后传送回镇，进右上的图书馆，到二楼外的天台对准罐子使用弹跳杖，就能变小了，进入左边的小洞。进入最左上的书架，发现书没了，问一楼的小姐说是被借走了。来到右下两间连在一起的蓝色房子，上面有口井，跳进去往空瓶里灌点水，然后进入左边的房子，把房间内右边壁炉内的火灭了。使用弹跳杖反罐子，变小后进烟囱来到右边房间，上书架把书推下来，原路返回变大后再来取，第一本书入手，交给图书馆一楼左边的小姐。第二本书就有点复杂了，要看清楚。

首先在咖啡馆内变小，从左下小洞出去。然后过左边的小桥。

绕到上方木屋的后面，有个隐藏的小洞。

从这里进入木屋变大后出门，进入左上的名家，里面是个四眼男，和他对话一番后出来。

准备一瓶水，浇灭四眼男家里的壁炉，然后进入木屋变小，出来后进入四眼男家右下的小洞，然后通过壁炉出烟囱。

再进入右上房间左边的小洞，然后从房间内上方的小洞出去。位置应该在上图所示这里。

沿着白色地面往右下，并过桥。过桥后往上然后直角往右转，再往下进入有两只猫的地方。

绕过猫通过下方的小藤蔓，来到一个水池，进入右边的入口。

进入后就是一个小迷宫，先往右，再用弹跳杖跳上高台，往前走遇到四个怪物，全部击破后新道具“パワーリスト”入手，作用是可以在小人状态下推东西。好了，原路返回四眼男的家，先到地面把两个书柜往左边推，随后就能进入上方的隐藏入口了。

里面白色的灰尘有魔法壶一吸就行了，再利用分身走到右边的绿书边缘与皮克尔平行让书掉到地上可，随后回木屋变大，取回书后交到图书馆。



第三本书相……容易些，来到……女之家，右下……个入口可以用……手套开，进……后来到一个小……屋。小木屋上……棵大树，用冲刺撞成魔法阵后变小，从木屋后面……入房间内，把书架往右边推，上到壁炉把书推下来……可以了。三本书都收集齐后，去图书馆二楼左上书……与长老对话后突然掉进一洞穴，在里面得到蛙蹼，……就可以游泳了，要去下个元素迷宫了。

第八章 圣水

通过风笛传送到ハイリア湖（海利亚湖），先往上，再往左一直游就能看见水元素的迷宫“しずくの神殿（圣水神殿）”。

地点 しずくの神殿

冰板很滑，……前进。有个……推法很讲……我用三张图……一下。到如……再往右边推……了，成功后……BOSS钥匙，……开关往上……这样回B1就……了。回到……的地方往……就行了。然……水一下就可……到钥匙。返……才蘑菇的地……瀑布那边有……可以爬的。……就是一扇……大门后往下……关，就能用……了。把荷叶开到刚才潜水拿钥匙的地方，打开机……上。左边又是要推冰块的，详细不说明了，大家……看下图吧。

冰块放好后，把荷叶绕到右上去，那里有个入口。……后一片漆……就上方可以……再往上到……击破三个怪……传送点出现，……传送点，继……下方的门探……接着走进去就看到一个很大的开关，这里要利……分身一起把开关往左边推，随后右边的冰块就会融……。跳下高台往右边走，不久就能看到这个房间，……要把开关往右推，然后下B2，发现可以过去开……了。把这个机关往左推就会出现阳光，回到图64……方把机关推……就能得到钥……。打败一个……BOSS得到炎……，可以让结……东西融化，……透明的功能，去前面几块冰挡住的门内，一直走会遇到怪物围攻。当走到一个像迷宫一样的地方时，要用炎之灯点亮火盆才能让石板消失，并且这里还有密道。

用炸弹炸开后，进去可以得到钥匙，接着走就遇到门了，正好有钥匙来打开。走进去点，会遇到三块大石板挡路，一看就知道是要分身推的，多利用纵横分身，自己动动脑筋吧。后面的一个谜题挺难的。先把一块冰推到上面的机关，然后在间隔两格使用分身一起踩机关。后面的谜题没什么大难度，融化了重点行的冰就是BOSS战了。

比起刚才那个好对付多了，他尾巴是花的时候用盾牌反弹种子，大概三次后九回变身，这时用炎之灯烧他尾巴才有效果，来个三，四次就能搞定他了。

第九章 暖风

先去圣域把水元素放上去，圣域现在不能从正门进入，只能从左边的花园，不要被士兵发现，走到左上角的草坪中有隐藏通道。从北·哈依拉尔平原的左上角的洞窟，利用二个分身推动大石块，上楼梯往左上走就是王家之谷。

地点 王家之谷

没什么太大难度，一开始往左上，听到嗖的一下声音，就会看到有块指示牌，上面写着该往什么方向走，依次是上，左，左，上，右，上，完后来到右上守墓人的家，获得钥匙，不幸出门被乌鸦叼走，找到乌鸦用冲刺斩把他从树上吓走，钥匙就入手了。随后到上方打开墓门，在深处得到金色碎片一块。

地点 セラの滝

接下来就要去“セラの滝（塞拉瀑布）”，从北平原的右上方走过去一会儿就到了。对门按L，使用刚得到的金色碎片。里面没难度可言，自己玩吧，最后是一个龙卷风，上去就到云之上。

地点 云之上

全力找到五块金色碎片，建议把见到的敌人，雪堆统统铲平，绝对不会找不到的。五块碎片全部收集齐全后，开始的地方就会刮起大风。与风一起上天，来到最高层，先与上方的长老对话，再与挡住门的青年对话就可到最后一个元素迷宫了。

地点 风之宫殿

水晶球一样的东西攻击后可以为我们铺路，如果是在远距离的就用弓箭射。

在一个需要用炸弹定时功能的地方，上去后得到羽毛斗篷，可以短时间飞翔。右边有个机关，需要三个人一起穿过这里，击打下面的4个机关，随后消灭个怪物，门就会开。3F一开始就有点麻烦。玩



家与分身都要站在最右边，而且之前最好把左边的骷髅头都清除掉，看到有滚柱的地方，左边是门锁着，那就用弹跳杖跳到右边高台，再用分身。现在就能变小了，从下面绕到滚柱上方小洞，用弓箭攻击远处的机关可以得到一把钥匙。4F没什么难的谜题，就是登得高，跳得远！5F要借助顺风的力量飞到更远的对面去，最后可以在中央得到BOSS钥匙。后面的谜题就比较简单了，我把难的列一下。

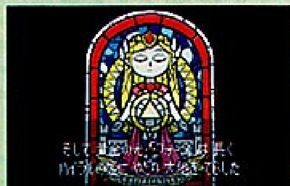
图示为两个隐藏密道，要用炸弹伺候。还有些虽然有点难度，但自己琢磨比较有意思，我这里就不说了。玩到倒数第二版的，怎么也有点水平了吧！此关BOSS是两条鱼，大鱼睁开眼睛的时候玩家的分身排列要与他眼睛排列一样，如此才能攻击他，而大鱼不行后要马上跳到小鱼背上攻击，反之亦然，不是很难对付的。胜利后得到最后的元素，风！

最终章 英雄

四个元素已经全部收集齐全了，圣剑恢复了他应有的神圣光芒！为了救出公主，为了世界和平，林克只有义无返顾可以选择！

地点 暗之哈依拉尔城

最后迷宫没什么大特别的，不过有两个谜题是没碰到过的。个人觉得，这游戏有趣之处就在于解谜，所以我不想把最后迷宫的所有谜题都说一遍，本来就没几层，而且也很简单，大家还是自己动脑筋吧。BOSS也没什么难度，最后一关，自我生存考察。



打败库夫后，林克成为了新的英雄，壁画上永远留下了林克的身影！ 文/神无月 编排/宇郎

ACE COMBAT 5
THE UNSUNG WAR

皇牌空战5 未曾传颂的战争

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2004.10.21
	类型：SLG	价格：7140日元	其他：——

操作指南

○键	发射导弹或特殊兵装
X键	发射机炮
□键	呼出地图（轻按或重按对应不同大小的地图）
△键	切换锁定目标
L1键	减速
R1键	加速
L2键	机体左转
R2键	机体右转
L3键	控制机体移动方向
R3键	切换视点（共3种）
SELECT键	切换导弹与特殊兵装
START键	游戏暂停、呼出菜单
L2键+L3键	自动驾驶
十字键	僚机指令
上	集中攻击前方目标
下	掩护机长座机
左	队形散开，各机自由行动
右	使用或不使用战机所搭载的特殊兵装

战役模式简明攻略

MISSION 01 极西の飞行队

★本关任务：跟随队长机（HTBRK ONE）飞行，不要飞离编队/击落所有敌方目标

由于是第一关，所以基本上没有什么难度。一开始要跟随队长机(HTBRK ONE)飞行，玩家可以借这个机会熟悉一下皇牌空战5的操作。不久就会发生剧情，前面突然出现几架国籍不明的敌机(地图上以白色图标表示，图标上附加有圆圈表示该目标为本关TGT，必须击毁)。先不要着急发动攻击，在获得开火允许前贸然行事会导致任务失败。在看到MISSION UPDATE提示后不久就能听到队长下令开始攻击，之后就可以放开手脚大干了。敌机AI不高，数量也不多，因此很容易就可以搞定。解决掉所有敌人后，就可以过关了。 需要提示的一点是，在本作中强化了小队的概念，游戏中玩家也可以时时听到队友们的交流。有时候还需要使用十字键的左右两键对僚机提出的问题或建议作出回答(左键对应"はい"，表示同意；右键对应"いいえ"，表示否定)。 虽然有时候会觉得对话有些扰乱，但其中也包含有很重要的提示信息，所以一定不要忽略它。

MISSION 02 开战

★本关任务：跟随队长机（HTBRK ONE）飞行/击落所有敌无人驾驶侦察机（HAV）

任务一开始要跟随队长机飞行，得到指示后进入战斗状态。首先要击落全8架敌无人驾驶侦察机(UAV)。由于UAV不具有攻击能力，所以很容易搞定。玩家可以利用这些活靶子体验一下空战感受，如果能领悟一些要领就更好了。需要注意的是，不要攻击海面舰只，那样会导致任务失败。干掉8架UAV后，在西方会出现MIG-21BIS编队以及前来支援的MIG-29A，考验实力的时候到了。将它们全部解决后过关。

MISSION 03 间隙の第一波

★本关任务：掩护我方航空母舰ケストレル(KESTREL)安全出港。

从这关开始，玩家扮演的BLAZE就将接替队长一职，游戏中可以对僚机下达指令。依照具体情况下达适当的命令，往往会取得事半功倍的效果。

本关任务是掩护我方航母离港，流程分为两部分。航母通过大桥或敌机全灭都可以进入到后半程。敌战机会从我方舰只编队前后同时袭来，因此在行动时一定要果断迅速。敌机种类主要为A-6E、F-5E，进入后半程后会出现MIR-



2000编队和若干舰艇。由于敌数量较多，所以一定要注意弹药的节省。除了减少无谓的乱射、提高导弹命中率外，还可以通过小队指令，让僚机协同作战。这样也可以省下不少弹药。对于敌舰艇这样机动性较差，移动速度相 缓慢的目标，则可以利用机炮来消灭。需要注意的一 是，由于敌人会把航母作为集中攻击的目标，所以我 应当尽量围绕在航母附近，并且以离航母最近的敌机 为优先打击对象。我方航母离开版面后任务完成。

MISSION 04 初阵

★本关任务：击落所有敌方B-1B轰炸机，掩护小队新成员グリム（ARCHER）顺利起飞

本关的过关条件是保卫サンド岛基地，击落所有来犯的敌B-1B轰炸机。一开始只有三架敌机，不久就会再出现3架增援。

除TGT的B-1B轰炸机外，敌方还会派出许多战斗机。除了对B-1B轰炸机发动攻击外，及时躲避其他战机 攻击也同样重要。如果实在感到敌战斗机难缠的话， 妨使用小队指令功能下达援护命令，让队友助自己一 之力。由于B-1B的防御力较高，需要三枚导弹才可 搞定，所以一定要提高现有弹药的命中率。为了节省 药数量，还可以利用机炮进行攻击，不过这样的打法 对玩家的操作提出相对高一些的要求了。

MISSION 05 第三舰队集结

★本关任务：消灭所有敌战机，为我方三艘航母护航

敌人会分几拨对我方舰队袭来，但是实力都不算 可以轻松搞定。惟一需要注意的是，不要一味追击 或瞄准敌舰只而忽略高度，坠海可是很让人难堪的。 人最后会派出F-35C编队，它们配备有远程攻击导弹 我方3艘航母是不小的威胁，因此一定要迅速将它们击 将所有的F-35C击落后玩家将在来电中了解到敌人 了高空散射导弹。惟一躲避的方法就是在倒数结束 速爬升至5000英尺以上。成功躲避2次攻击后，本关 务就算完成了(3艘航母挂了2艘，这不是你的错……)。

MISSION 06 白鸟 I

★本关任务：掩护SSTO起飞，保护发射架

本关流程分为两部分。首先要重点消灭敌运输机空降下来的坦克，一定不要让它们靠近发射架，否则任务失败。虽然坦克在落地前也可以被消灭，但从整体考虑，还是已经落地的坦克应当被作为攻击的首选。击毁10辆坦克后，任务进入后半程。敌人会不停的发射巡航导弹攻击发射架，我们的任务就是尽可能多的进行拦截。随时调出雷达地图，对导弹来袭路线进行确认。最好的拦截方式是与导弹迎面飞行，待其进入射程后使用导弹(1枚)或机炮进行攻击。一个人想要拦截所有的导弹几乎是不可能的，不妨使用小队命令“分散”，让僚机也加入进来。好在发射架也比较结实，在坚持了一段时间后就可以看过关动画了，很壮观！

MISSION 07 サンド岛防卫战

★本关任务：阻止敌方登陆部队突破地图东侧，消灭所有目标/击伤敌方巨大潜艇

本关敌方TGT数量相当庞大，好在实力较弱。包括AH-64、HOVERCRAFT及LANDSHIP。由于在本关后半程还有一场恶战，所以在这里应当尽可能多的节省弹药，无论是导弹还是特殊兵装。AH-64和HOVERCRAFT血量较弱，因此可以使用机炮解决。游戏进行大约5分钟之后，会接到通知，敌方发射弹道导弹（就是之前击沉我方2艘航母的那种威力巨大的武器）。先不用担心，对于前两波攻击可以无视，继续攻击敌登陆部队。因为我方空间武器会对导弹进行拦截。然而好景不长，敌人看到自己发射的超级导弹被拦截，竟然一下子发射了■枚。我们只有躲避了，具体方法仍然和以前一样，在倒数结束前爬升至5000英尺高空。等到敌方登陆舰队所剩无几时，敌巨大潜艇终于浮出海面。它的攻击方式除了弹道导弹外还有多部SAM和无数防空炮，建议玩家驾驶战机爬升至5000英尺以上再做俯冲，在潜艇刚刚进入导弹射程后迅速发射，这样基本上可以躲过防空火力。如此反复几个来回，它终于安静了下来……需要注意的一点是，不要太过专注而忘记躲避弹道导弹的攻击。

MISSION 08 希望という名の积荷

★本关任务：护送运输机顺利到达地图的北侧

一段剧情动画后任务开始！我们的任务是引导并保护运输机通过AA GUN防空雷达区域顺利到达目的地。地图上的绿色圆形区域为禁区，需绕开行进。注意运输机航速较慢，不要只顾着自己走而把它甩掉。由于雷达范围的判定并不算严格，所以顺利通过没有什么难度。飞越雷达区域后敌人会派出若干架战机骚扰，可以轻松搞定。惟一需要注意的是要随时利用雷达确认运输机当前位置，不要让它成为敌机的靶子。最后只要提前炸掉地面的一些风车，清理出足够运输机紧急降落的面积就OK了！

MISSION 09 憎しみの始まり

★本关任务：给予我方部队空中火力支援，压制敌军要塞。

本关任务比较简单，只需要消灭地面上依次出现的BUNKER目标便可过关。敌人也会派出包括A-10在内的战机进行骚扰，为了节省弹药可以不去理会。对自己操作有把握的玩家则完全可以使用机炮去攻击地面目标，节省下来的导弹可以攻击敌战机。这样可以得到更高的分数。

MISSION 10 見えざる姿

★本关任务：击落敌运输机及电子战机

本关的难度并不高，只不过由于对方派出了E-767电子战机对我方雷达系统造成干扰，使得我机电子功能出现故障而比较麻烦。当雷达中突然出现大量敌机时就表示敌人的电子战机就在附近。这时不要理会面前的其他敌机，其中有不少是假相，盲目的攻击只能浪费弹药。应当尽快找到敌电子战机并消灭，我们的雷达就会恢复正常。之后在击落所有TGT机体后就可以过关了。

MISSION 11A 报复の连锁

★本关任务：击落所有敌战机TGT/消灭敌地面火力，守卫机场

本关一开始较为平淡，玩家只需击落空中零星出现的几架敌机便可。不过对手的机动性较高，因此可能会花一些时间。解决掉这些敌机后，机场遇到危险。敌人的运输机降落并出现许多坦克，敌方还派出不少空中支援。我们的目标很明确，就是消灭正在攻击机场的坦克。所以至于空中那些敌机大可不去理会，尽全力攻击地面单位吧！一定要抓紧时间，否则会由于机场损失过大而导致任务失败。同样，武器弹药相对不足，所以应当尽可能提高导弹命中率，并充分使用机炮进行攻击。消灭了所有地面TGT后，任务完成。

MISSION 11B 代价の街

★本关任务：解决城市中的毒气事件/协助地面部队行动，阻止罪犯逃脱

本关流程分为两个部分。一开始玩家要驾驶飞机，阻止毒气在城市各处的蔓延。具体的做法是，选择特殊兵装（含有特殊化学成分的炸弹），瞄准各个生起毒烟的根源并投下炸弹即可。难度在于城市里高楼林立，随时有撞上大楼机毁人亡的危险。另一点，需要自己调整好飞行角度，因为有些毒烟的根源位于楼宇的后面，需要从特殊角度才能够看得到。扑灭了所有毒气后，进入本关的后半部分。制造这次恶性事件的元凶妄图逃跑，敌人也会派出多架AH-64武装直升机接应。由于玩家驾驶的飞机没有装备导弹等强力武器，因此只能使用机炮进行战斗。首先要一直跟随罪犯乘坐的汽车，帮助地面部队进行定位。当汽车被成功堵截在一座大桥上以后，敌方的直升机就会出现。全部用机炮击落后过关。

MISSION 12A 绿海的药库

★本关任务：护送运输机顺利到达地图的北侧

本关的任务是深入敌区，并消灭其所有的火药库。所有的TGT目标都已经清楚的标记在雷达地图中，玩家可以随时调用进行查看。敌人在地面部署了大量的防空战斗单位，包括AA GUN及SAM，这给玩家的行动带来很多不便。最麻烦的是，敌人的火药库依山而建，要想用导弹将它们摧毁只能从正面（火药库开口方面）发动进攻。而且对于我机的飞行高度有较高的要求，如果太高，导弹只能命中火药库顶部水泥，无法完成任务。以上这几点在行动前一定要明确。对于其他地面目标尽量不去理会，因为弹药紧缺的问题依然存在。

MISSION 12B 囚骑

★本关任务：摧毁雷达突破防御网/摧毁地面TGT单位

本关的前半程非常麻烦。目标是逐一摧毁敌方4座雷达站。具体的行动方法是，要在僚机倒计时刚好结束时将其摧毁。所以一定要把握好我机到达目标上空的时机。切记不可在雷达站被毁前飞越其上空，那样将直接导致任务失败。宁可早到也不要晚到，早的话尚可原地盘旋在图行动。到达目标晚的话将来不及锁定目标。需要提示的是，前两座雷达站只需1枚导弹便可搞定，第3座和第4座雷达站则分别需要2枚导弹才可摧毁。另外在打击最后一座雷达站的时候，一架僚机会因为故障请求重新行动，要提前做好盘旋的准备。

解决了4座雷达站后就进入了本关的后半部分，这里没有特别的难点，惟一想要提醒大家的是，有几架SAM是设置在建筑物内部的，建议从高空俯冲发动攻击，不然导弹会打到建筑物而无法摧毁SAM。所有地面目标摧毁，本关任务完成。

MISSION 13 ラーズグリースの悪魔

★本关任务：彻底击沉敌巨型潜艇

本关的任务是要最终消灭先前已经交手过一次的敌巨型潜艇。一开始不要拉升飞机高度，高度超过1000英尺后，我方的行踪就会被敌军小潜艇侦测到，从而导致大潜艇逃跑任务失败。冲入小潜艇围成的圆形区域后就会开始一分钟的倒计时。我们应当立刻前往圆心地区并消灭那里正在为大潜艇进行补给的小潜艇。稍后，那个大家伙就会浮出水面，战斗正式打响！打法和第7关基本一致，只不过敌巨型潜艇在受到一定的攻击后就会暂时下潜进行补给。此时要寻找周围是否有小型潜艇，找到它并将其摧毁，大家伙就会再次浮出水面等待“修理”。如此反复几个来回就可以看过关动画了。需要注意的就是，巨大潜艇依旧会发射弹道导弹进行攻击，要及时爬升至5000英尺以上进行回避。

MISSION 14 零下の槛

★本关任务：摧毁所有TGT目标，保护我方直升机安全

本关前面为空战部分。敌人会派出5架F-16C、4架TND-F3、2架SU-27进行阻截。对方除了数量多以外实在没有其他厉害的地方，轻松拿下不成问题。之后，我方直升机出现（在雷达地图中有明确标识）。火速前往那里，同时赶到的还有不少敌军战机。尽量围绕在直升机周围作战充当炮灰，这样可以大幅减少敌对其进行攻击的可能性。地面防空火力应当首先清除，它们对直升机造成的危害最大。任务完成后有一段动画，僚机MM被击落，好在人无大碍，损失的只有“消耗品”。这些是后话，我们以后再说。本关中需要注意的是天气，由于天黑，能见度较低，所以玩家一定要很好的把握好方向，千万不要把地面当成天空。

MISSION 15 冻土からの求救信号

★本关任务：摧毁所有TGT目标，保护我方直升机安全

本关的任务是前去营救被敌方击落的僚机驾驶员MM。飞机上配备了特殊的电子仪器，我们就是依靠他寻找MM的下落。具体的方法是，随时观察屏幕上方的信号指示，两边各有一半，越长表示信号越强，两条信号连到一起并不断闪烁就表示你找对地方了！不要与前来阻拦的敌机太过纠缠，否则时间会不够。途中还会遇到敌方E-767进行信号干扰，用最短的时间解决掉它以后继续寻找。找到目标后任务UPDATE。我们接下来要做的是掩护我方直升机撤离战斗区域，由于CH-47的装甲太差，根本挨不了

几枪，所以一定要以最快的速度在第一时间赶到直升机所在位置。到达后迅速摧毁地面的SAM等防空设施，并围绕直升机进行飞行来吸引敌方火力。CH-47成功撤离，任务完成！

MISSION 16A 沙漠の矢

★本关任务：在规定时间内取得10000分以上

本关的规则很简单，我们要做的就是在规定的时间内尽可能多的击落敌机，获得更多的得分。敌人会分批出现，除空中战机外还有地面防空设施。为了能得到更多的分数，应当合理分配使用各种武器。地面目标尽量用机炮摧毁，这样就可以把导弹节省下来攻击敌战机。废话不多说，一切都看你自己的了！



MISSION 16B 沙漠の电击

★本关任务：在规定时间内取得10000分以上

规则与16B一样。只是在任务中增加了我方地面部队。玩家在不停赚取分数的同时，还需照顾一下它们。如果我方地面部队被全部消灭，则会导致MISSION FAILED。另外要注意的是，敌人出现的位置比较分散，因此在对其进行打击的时候，一定要把握好先后顺序，以免出现来回跑耽误时间的情况。

MISSION 17 JOURNEY HOME

★本关任务：消灭来犯敌机，在我方增援到达前确保制空权

本关一开始是一场精彩的飞行表演，尽量与队友保持队形，看他们怎么飞你也怎么飞就OK了。不久，敌机杀来，任务升级。我方完全处于劣势，仅有防守的份。四面八方到处都是敌人，不要想太多，看到哪个打哪个就对了。敌人甚至还派出了F-117A隐形轰炸机，意图对体育场内的平民不利，一定要迅速将其解决。坚持到我军援军到来就可以过关了。不幸的是，在这一关中，小队失去了一名队员。

MISSION 18 クルイク要塞攻防战

★本关任务：在规定时间内取得10000分以上

本关为援护任务，目的是要让我地面部队顺利通过火力严防的クルイク要塞。首先我们要明确我们的任务是通过要塞而不是占领，所以不要把过多的弹药浪费在并无大碍的目标上。应该把我地面部队周围的敌军事力量作为首要打击对象，为我军开辟一条通路。我地面部队进入要塞后，敌人会派遣很多辆坦克进行阻击，要力争在极短的时间内将这些坦克摧毁，否则我军将面临全军覆没的危险。不要飞得太远，尽量保持在地面部队上方盘旋，这样也可以吸引不少敌方火力。敌人在最后会派出战机增援，将它们解决后，我地面部队便可顺利冲出要塞，完成任务。



MISSION 18+ 8492

★本关任务：安全撤离战斗区域

本关一开始会有友军8492小队领航，可是不久它们会突然失去了踪影，代替它们是2枚迎面而来的导弹和多架敌SU-47战机的包围。我的第一反应就是：叛徒！逃跑！没错，这关的任务就是活着逃离战斗区域。不要和强大的对手纠缠，想要把它们全部击落再全身而退是不可能的。加速加速！边躲边跑，我们现在能做的也就只有这些而以。

MISSION 19 绝路

★本关任务：跟随老牌飞行员POPS座机飞行

本关没有战斗，玩家要做的就是紧紧跟随前面的那架飞机飞行，不要被它甩掉。本关前面的难度一般，只是左拐右拐的飞来飞去。只要注意调整角度，保持领航机在自己可视范围内便很容易通过。难点在于最后有一处洞穴，我们要驾机从里面穿过，由于洞中空间较小，所以在操作时一定要细致、准确。不然的话，很容易撞上岩壁。通过了这个洞穴，本关任务就算是完成了。而那位优秀的驾驶员也从此加入小队。

MISSION 20 古城的幽闭者

★本关任务：消灭敌防空火力，确保总统进入城堡/掩护总统所乘直升机顺利撤离

本关一开始，玩家要迅速消灭埋伏在城堡附近的敌方火力点，包括坦克、SAM及地面舰只，之后总统就会乘飞机进出城堡。不久，敌人的地面增援部队到达，我们的任务就是尽快消灭掉它们，掩护总统撤离。任务中期，玩家要从城堡正面破坏墙壁，这样，总统乘坐的直升机就能起飞。尽量快速消灭掉靠近直升机的敌机，并摧毁地面防空火力，直至直升机安全撤离，任务完成。本关要注意的就是，有些敌方火力点有掩体保护，需从特殊角度发射导弹才能够将其摧毁。



MISSION 21 孤空からの眼差し

★本关任务：为敌基地内的C-5B拍照/安全撤离战斗区域

本关的任务是秘密潜入敌基地，为那里的C-5B拍照后并撤离。一开始，玩家要通过一片雷达侦测区域，降低飞行高度，雷达探测范围就会大大缩小。驾机从缝隙间穿越，注意不要撞到地面。突破雷达探测区域后就要开始照相了。我们一共要照三张：1、两驾运输机+矿洞门口的车辆；2、两驾运输机；3、正要起飞的运输机。注意，完成前2张照片后，基地内会拉响警报，不要慌张更不要逃跑。此时C-5B会驶上跑道，这时第三次按动快门。OK搞定！不要理会前来追击的敌机，一直向前飞，脱离战斗区域，那里有你的伙伴在等你。任务完成。

MISSION 22 封印

★本关任务：击毁敌矿区所有TGT目标

这关的任务十分明确，沿路杀进敌矿区，消灭那里所有标有TGT标志的目标。由于数量较多，所以要合理使用武器，否则容易出现弹药不够的情况。你总不会愿意用机炮去"打山"吧。进入矿区后，山上的目标出现。我们要将其炸毁，封锁矿洞入口。建议命令僚机分散，让它们去吸引其他火力，这样玩家就可以相对从容的干正事了。矿山目标的HP相当高，不过击破它也只是时间问题。需要注意的是，在这个区域每过一段时间就会拉响一次警报，随即赶来一批增援的敌机。如果玩家手里有足够的弹药，可以将增援敌机击落以获得更高得分。



MISSION 23 ラーズグリーズの亡灵

★本关任务：破坏所有TGT目标/击落4架敌SU-35战机

本关分为两个部分。首先玩家要将峡谷地带中的所有敌目标摧毁。需要注意的是，玩家的飞行高度一定不要高于峡谷两侧的山峰，否则会遭受到敌方导弹的强力打击而受到重创。由于地形比较复杂，因此要随时调用地图查看。消灭了所有TGT目标后，出现敌方4架SU-35战机编队。我们的任务不再是逃跑，而是要将它们全部击落。这场战斗的确有些难度，敌机有着很高的机动性和攻击力。和它们面对面硬碰硬的打法决不可取。不妨利用地形之利，伺机绕到敌机背后，这样一来机会大大增加。还有一点需要注意，由于峡谷空间较小，一些地方又有桥梁等设施，因此在做一些特殊动作的时候一定要格外小心。



MISSION 24 白鸟Ⅱ

★本关任务：击落ARKBIRD

相当壮观、有气势的一关。我们的作战目的是击落那架美丽巨大的白色机体，游戏开始候要全速靠近目标，发生剧情后TGT出现。从其下方靠近发射一枚导弹将TGT摧毁。之后，ARKBIRD会一次出现2个UAV无人战机发射口和1个LASER发射器。将这3部分击毁后，ARCBIRD会露出另外两个TGT：左右两部引擎。一定要抓紧时间将它们摧毁，不然等到它加速后，我们就很难追上它了。打掉这两个引擎后，ARKBIRD会急剧下降。不久它会再次露出3个发射口以及第3、4号引擎，照样一次将它们搞定。ARKBIRD终于快要不行了，摇晃着向下坠落。一定要时刻注意它的位置，不然很容易失去目标。它妄图做最后的抵抗，最后一架备用引擎点燃了。我们当然不能让它逃跑，用最后的武器终结它吧……



个人认为这个任务以及与巨型潜艇的战斗是本作的2个亮点！

MISSION 25 HEARTBREAKE ONE

★本关任务：掩护我地面部队进入机场并安全撤离

这一关的敌人并不会一开始就出现在雷达上，只有当我方地面部队靠近后才会显示出来。因此要尽量靠近我方地面部队飞行，这样才能保证在第一时间发现并消灭敌人。我方地面部队全灭的话会导致任务失败。除了地面目标以外，敌人还会派出多个飞行编队进行拦截。但是它们已经不再是我的对手。经历了MISSION UPDATE后，消灭了最后一拨敌人增援部队后，我方地面部队顺利通过了机场，任务完成！

MISSION 26 混沌の海

★本关任务：消灭所有敌方舰队及飞行编队，保证我方舰队安全

本关的场景相当的大气，很有点最终决战的味道。敌人派出了数量巨大的舰队以及战机，而我军舰队在数量上明显处于劣势。然而这丝毫不会影响到小队的士气，大家明白，经历了这场战斗，胜利即将来临。本关的任务是消灭所有敌方主力，由于要保证我方舰队的安全，因此要从离本阵最近的敌方舰只展开攻势。切忌孤身深入敌方阵线，以免遭受夹击。对于敌方空中力量，相对与其庞大的舰队稍显



，可以在消灭掉整个舰队后再来收拾或者干脆交给僚机去打理。经过一场恶战，终于迎来了胜利。而最终决战也即将到来……

MISSION 27 ACES

★本关任务：摧毁敌地面控制系统/摧毁敌中央控制系统

首先，要消灭敌方的地面TGT目标。注意要使用高空俯冲攻击，这样可以大大减少来自地面防空炮火的攻击。如果采用低空飞行作战的方法的话，很容易被对方密集的火力击落。由于敌地面作战单位数量众多，在弹药有限的情况下，还是重点攻击本关TGT目标为好。当摧毁了所有TGT目标后，就将进入本关的后半程。也许是皇牌空战系列的传统吧，钻隧道的关卡历代都少不了。接下来我们要驾驶飞机穿越长长的隧道，摧毁里面的中央控制系统（CORE）后再从隧道的另一端安全脱出！需要注意的有两点：1会有一架敌机尾随我机进入隧道，并会向我机发射导弹，能否在狭小的隧道中躲过导弹攻击就全看玩家的操作了，做好心里准备啊。2在脱出的过程中有一处设有类似体操比赛中高低杠一样的装置，这里不要从上面飞过，否则会撞上正在关闭的大门。最好的通过方式是从下方，贴紧地面加速飞行穿越。成功飞出隧道，任务完成！

MISSION 27+ THE UNSUNG WAR

★本关任务：摧毁落入大气层的卫星

本作的最后一关。任务开始后进入5分钟倒计时，这时要驾机全速驶向地图的西北方（左上）。至于半途遇到前来拦截的敌机，可以先不去管他。等来到目的地（卫星坠落的地点）后再调头与它们展开战斗。这样就不用担心之前损失过多的时间而无法按时到达指定地点了。在作战时注意不要离开战斗区域。解决掉了这里的所有敌机后，卫星终于出现。靠近，不久就能看到它上面的4个红色TGT目标，使用导弹进行攻击吧。同时注意躲避卫星上飞落的碎片以及被击落的太阳能叶片。由于它没有其他攻击方式，因此可以轻松搞定。卫星摧毁后，最终关任务完成，通关！

街机模式通关指南

STAGE 01-A

★规定击落敌机数量：12架

由于这是第一关，所以难度不是很高，敌机的攻击也比较弱。玩家可以借这个机会熟悉一下ARCADE模式的系统。虽然击落每一架敌机都可以获得额外的时间，但是，迅速的反映判断和果断的行动仍然很重要。另外要注意的是，击落C-130运输机后可以获得弹药的补充。



【本关出现敌机一览】

NO.	机体名称/出现架次	出现地点/出现条件
01	MIR-2000/2架	南/初始
02	MIG-21BIS/2架	南/初始
03	MIG-21BIS/2架	北/初始
04	C-130/1架	西北/击落01-03
05	MIG-21BIS/2架	北/击落04
06	MIG-21BIS/2架	中/击落04
07	MIR-2000/2架	北/击落04
08	F-16C/1架	中/击落04
09	C-130/1架	南/击落04
10	C-130/1架	东/击落04
11	MIG-21BIS/2架	中/击落05
12	MIG-21BIS/2架	中/击落06
13	MIR-2000/2架	中/击落07
14	F-16C/1架	中/击落08
15	MIG-21BIS/2架	中/击落11
16	MIG-21BIS/2架	中/击落12
17	MIR-2000/2架	中/击落13
18	F-16C/1架	中/击落14
19	F-16C/4架	中/击落18

STAGE 02-A

★规定击落敌机数量：16架

游戏开始后首先应当重点消灭AA GUN。它的防御力不高，用一枚导弹就可以搞定，所以将其作为首选攻击目标能够降低一些难度。至于稍远处的敌机，不妨选用特殊兵装予以打击。当弹药用尽前，应当注意捕捉C-130运输机，用剩余的火力将它消灭后获得额外的武器补充。要提醒大家的一点是，C-130的飞行高度往往高于普通战斗机，所以在寻找的时候应多留意一下高空。

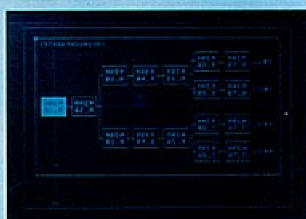
【本关出现敌机一览】

NO.	机体名称/出现架次	出现地点/出现条件
01	MIR-2000/2架	东北/初始
02	MIR-2000/2架	中/初始
03	MIR-2000/2架	南/初始
04	F-16C/2架	西/初始
05	MIG-21BIS/2架	东/初始
06	MIG-21BIS/2架	中/初始
07	C-130/1架	北/游戏开始后30秒
08	C-130/1架	北/游戏开始后1分钟
09	C-130/1架	东/游戏开始后5分钟
10	C-130/1架	南/游戏开始后5分钟
11	MIR-2000/2架	东北/击落01
12	MIR-2000/2架	东/击落02
13	MIR-2000/2架	中/击落03
14	F-16C/2架	西/击落04
15	MIG-21BIS/2架	北/击落05
16	MIG-21BIS/2架	西/击落06

STAGE 03-A

★规定击落敌机数量：18架

本关中，敌机会以4架或5架次为一编队的形式出现。由于出现位置与我机距离基本相同，因此就不必特意考虑攻击顺序。玩家可以按照自己的习惯和喜好将它们一一解决掉。需要注意的是，在战斗时应时刻留意雷达地图，不要离开战斗区域。



【本关出现敌机一览】

NO.	机体名称/出现架次	出现地点/出现条件
01	MIR-2000/4架	北/初始
02	F-16C/3架 CH-47/1架	中/初始
03	MIR-2000/2架 F-16C/2架 CH-47/1架	西南/初始
04	F-15C/3架 CH-47/1架	西/初始
05	MIR-2000/2架 F-16C/2架	南/初始
06	MIR-2000/1架 F-16C/3架 F-15C/1架	东/初始
07	F-15C/3架 CH-47/1架	东/初始
08	MIR-2000/1架 F-16C/2架 F-15C/1架 CH-47/1架	东南/初始
09	F-15C/4架	东南/初始
10	F-15C/4架 CH-47/1架	东/初始
11	MIR-2000/2架 F-16C/2架 F-15C/1架	东北/初始
12	F-16C/2架 F-15C/2架 CH-47/1架	北/初始
13	F-16C/3架 CH-47/1架	西北/初始
14	MIR-2000/3架 F-15C/1架 CH-47/1架	西北/初始
15	F-16C/2架 F-15C/2架	西/初始
16	F-16C/4架 CH-47/1架	南/初始
17	F-16C/3架 CH-47/1架	西南/初始



STAGE 03-B

★规定击落敌机数量：18架

本关中的敌人分布较为密集，并且会主动追击我机。如果选择敌战机作为攻击目标会比较困难。不妨先攻击海面上的地方供给舰只（SUPPLY SHIP），将它们击沉后还能够得到弹药补充。将敌人阵形拉开之后再掉转头来各个击破就相对简单了许多。

【本关出现敌机一览】

NO.	机体名称/出现架次	出现地点/出现条件
01	F-16C/1架 F-15C/2架	北/初始
02	F-16C/2架 TYPHOON/1架	中/初始
03	F-16C/1架 F-15C/2架	东南/初始
04	F-16C/2架 F-15C/1架	西/初始
05	F-15C/2架 TYPHOON/1架	西北/初始
06	F-16C/2架 F-15C/1架	西南/初始

STAGE 04-A

★规定击落敌机数量：20架

本关中出现的SAM导弹是比较难缠的，因此应当尽量先把它们解决掉。游戏一开始降低高度，展开低空飞行，尽量用机炮将SAM导弹击毁，这样可以节省不少导弹。此过程中应当注意运用翻滚、S飞行等技巧躲避SAM发射过来的导弹。如果导弹剩余不多，可以击落C-130以获得弹药补充。

【本关出现敌机一览】

NO.	机体名称/出现架次	出现地点/出现条件
01	MIG-21BIS/2架 MIR-2000/2架	西南/初始
02	MIR-2000/2架	东北/初始
03	MIR-2000/1架	西南/初始
04	F-16C/2架	西/初始
05	F-16C/2架	西/初始
06	F-15C/2架	西南/初始
07	C-130/1架	西北/游戏开始后30秒
08	F-15C/1架	西/游戏开始后45秒
09	C-130/1架	北/游戏开始后2分钟
10	C-130/2架 F-15C/1架	西北/游戏开始后2分钟
11	C-130/1架	东北/游戏开始后2分30秒
12	MIG-21BIS/2架 MIR-2000/2架	西南/击落01
13	MIR-2000/2架	西南/击落02
14	MIR-2000/1架	南/击落03
15	F-16C/2架	西/击落04
16	F-16C/2架	中/击落06
17	F-15C/2架	南/击落06
18	MIG-21BIS/2架 MIR-2000/2架	西南/击落12
19	MIR-2000/2架	西南/击落13
20	MIR-2000/1架	南/击落14
21	F-16C/2架	西/击落15
22	F-16C/2架	中/击落16
23	F-15C/2架	南/击落17

STAGE 04-B

★规定击落敌机数量：20架

与04-A关卡相比，本关的舰只分布比较松散，因此弹药的补充就会比较困难。在这样的情况下，玩家更应当注意弹药的节省，尽量提高每一发导弹的命中率。另外，在可能的情况下，要多使用机炮，尽量绕到敌机背后进行攻击。

【本关出现敌机一览】

NO.	机体名称/出现架次	出现地点/出现条件
01	F-15C/3架	南/初始
02	F-15C/1架 TYPHOON/1架 F/A22A/1架	东/初始
03	F-15C/2架 TYPHOON/1架	东/初始
04	F-15C/2架 F/A22A/1架	南/初始
05	F-16C/2架 TYPHOON/1架	西南/初始
06	F-15C/2架 TYPHOON/1架	南/初始
07	F-15C/3架 TYPHOON/1架	西北/初始
08	F-16C/2架 TYPHOON/1架	北/初始
09	F-16C/2架 F-15C/1架	西北/初始
10	F-15C/2架 TYPHOON/1架 F/A22A/1架	东北/初始
11	F-16C/1架 F-15C/2架	西/初始
12	F-16C/2架 F-15C/1架	中/初始
13	TYPHOON/2架	中/初始
14	F-16C/1架 F-15C/1架	东南/初始
15	F-16C/2架 F-15C/1架	北/初始
16	F-15C/1架 TYPHOON/2架	东南/初始

STAGE 05-A

★规定击落敌机数量：无

本关没有战斗，过关条件是在规定时间内驾驶飞机顺利着陆，游戏中要利用三角键确认远处跑道位置，电脑会随时下达指令，玩家要及时准确的做出相应的操作，如转向和减速等。AC5中的降落比前代中的要容易一些，所以应该能够轻松地通过本关。需要注意的就是飞机的速度，不要过快而导致坠毁或因减速过急而导致失速。



STAGE 05-B

★规定击落敌机数量：无

本关同样没有战斗，任务是顺利完成空中加油。要点在于速度的掌握及机体方位的即时调整。原则上只要屏幕中的十字线呈实线时表示我机与输油管正对，但由于加油机也会起伏，因此在操作上有一定的难度。玩家应当随时进行方向调整，尽量让十字线保持实现状态，加速不要过急，否则会有撞上加油机的危险。



STAGE 06-A

★规定击落敌机数量：13架

本关任务是在规定时间内击落13架C-5B或CH-47。目标机体没有攻击能力，但是由于其防御力极高，因此如果不抓紧时间仍然不能顺利过关。尽量使用导弹和特殊兵装进行攻击吧，每击落一架敌机都会得到弹药补充，因此在弹药方面基本上没有问题。需要注意的是，应当随时利用小地图确认敌我的位置关系。

【本关出现敌机一览】

NO.	机体名称/出现架次	出现地点/出现条件
01	C-5B/1架	中央/初始
02	C-5B/1架	我机的西南/击落01
03	C-5B/1架	我机的东南/击落02
04	C-5B/1架	我机的东南/击落03
05	C-5B/1架	我机的北/击落03
06	C-5B/1架	我机的西南/击落04和05
07	C-5B/1架	06的前方/击落2架C-5B
08	C-5B/2架	07的前方/击落2架C-5B
09	C-5B/1架	08的前方/击落08
10	C-5B/1架	我机的东南/击落09
11	C-5B/1架	10的前方/击落09或10
12	CH-47/1架	03的左后/03的HP降到30%以下
13	CH-47/1架	06的右前/06的HP降到60%以下
14	F-16C/1架	我机的后方/07的HP降到70%以下

STAGE 06-B

★规定击落敌机数量：20架

本关登场的敌机除能够获得弹药补充的C-5B外均为直升机。由于任务所需击落敌机数量较多，且仅有架可获得额外弹药的运输机，因此要尽可能的使用机攻击敌直升机。玩家首先要确认敌我方位，尽可能的到对方后面，控制好速度慢慢靠近，再发动攻击。另外需要注意的一点是“提前量”的问题，在无法与对方后方进行攻击时，玩家应当瞄准敌机行进路线上稍靠的位置，这样才能击中敌机。

【本关出现敌机一览】

NO.	机体名称/出现架次	出现地点/出现条件
01	C-5B/1架	我机的正前方/初始
02	CH-47/3架	01南方/击落01
03	C-5B/1架	我机的南方/击落02
04	AH-64/8架	03南方/击落03
05	C-5B/1架	我机的西南/击落04
06	AH-64/7架	05南方/击落05

STAGE 06-C

★规定击落敌机数量：22架

本关中除运输机外的所有敌机会不停地向我机发进攻，因此会有一定的难度，对于玩家架机躲避技巧一次不小的考验。在使用导弹及特殊兵装进行攻击的时，要尽可能的利用各种特技动作躲避对方发来的导弹。

【本关出现敌机一览】

NO.	机体名称/出现架次	出现地点/出现条件
01	C-5B/1架 F/A-22A/2架	中央/初始
02	C-5B/1架 F-16C/1架 TYPHOON/1架 SU-37/1架	击落01的C-5B后出现
03	C-5B/1架 F-16C/1架 TYPHOON/1架 SU-37/1架	击落02的C-5B后出现
04	C-5B/1架 F-16C/1架 SU-37/1架	击落03的C-5B后出现
05	C-5B/1架 F-16C/1架 TYPHOON SU-37/1架	击落04的C-5B后出现
06	C-5B/1架 F-16C/1架 TYPHOON/1架	击落05的C-5B后出现
07	C-5B/1架 F-16C/1架 SU-37/1架	击落06的C-5B后出现
08	C-5B/1架 TYPHOON/2架	击落07的C-5B后出现
09	C-5B/1架	击落08的C-5B后出现
10	C-5B/1架	击落09
11	CH-47/1架	03的HP降到40%以下
12	CH-47/1架	06的HP降到60%以下
13	F-16C/1架	07的HP降到70%以下

STAGE 06-D

★规定击落敌机数量：24架

本关与前几关相比难度更高，主要因为在这个任中，玩家得不到任何弹药补充。在提高现有导弹命中之外，剩余的敌机都要依靠机炮来解决。另外，时间将成为一个难题，所以我们尽可能不要在一架敌机上于纠缠而浪费大量时间。根据具体情况灵活改变作战案，及时切转目标反而能节约一部分时间。

【本关出现敌机一览】

NO.	机体名称/出现架次	出现地点/出现条件
01	MIG-21BIS/8架	中央/初始
02	SU-37/2架	中央/初始
03	SU-37/1架	击落02
04	MIG-21BIS/1架	击落03
05	MIG-21BIS/1架	击落04
06	MIG-21BIS/1架	击落05

NO.	机体名称/出现架次	出现地点/出现条件
	TYPHOON/1架	击落06
	MIG-21BIS/1架	击落07
	MIG-21BIS/1架	击落08
	SU-37/1架	击落09
	SU-37/1架	击落10
	MIG-21BIS/1架	击落11
	MIG-21BIS/1架	击落12
	MIG-21BIS/1架	击落13
	MIG-21BIS/1架	击落14
	SU-37/1架	击落15
	MIG-21BIS/1架	击落16
	MIG-21BIS/1架	击落17
	MIG-21BIS/1架	击落18
	MIG-21BIS/1架	击落19
	TYPHOON/1架	击落20
	MIG-21BIS/1架	击落21
	MIG-21BIS/1架	击落22
	TYPHOON/1架	击落23
	SU-32/1架	击落24
	MIG-21BIS/1架	击落25

STAGE 07-A

★规定击落敌机数量：22架

首先应当把水面舰只及SAM作为攻击对象，之后再回头来打掉敌机编队。在击落了所有的18架敌机后会出现4架X-02。将他们全部击落后便可以过关。

【本关出现敌机一览】

NO.	机体名称/出现架次	出现地点/出现条件
	MIG-2000/1架	西/初始
	F-15C/1架	西/初始
	F-15C/1架	西北/初始
	F-16C/1架	中/初始
	F-16C/1架	北/初始
	F-16C/1架	北/初始
	AH-64/1架	中央/初始
	F-15C/1架	南/初始
	F-16C/1架	南/初始
	MIG-2000/1架	南/初始
	F-16C/1架	东北/初始
	F-15C/1架	东北/初始
	F-16C/1架	东/初始
	B-52H/1架	东/初始
	X-02/4架	击落之前所有敌机70%以下

STAGE 07-B

★规定击落敌机数量：24架

与07-A一样，在击落所有初期配置的敌机后就会出现4架X-02，全部击落后就可以过关。同样可以先攻击舰只及SAM导弹，要注意节省弹药，避免不必要的浪费。

【本关出现敌机一览】

NO.	机体名称/出现架次	出现地点/出现条件
	F-15C/1架	西北/初始
	F-15C/1架	中/初始
	MIG-31/1架	北/初始
	TYPHOON/1架	西/初始
	TYPHOON/1架	东/初始
	F/A-22A/1架	西北/初始
	TYPHOON/1架	北/初始
	TYPHOON/1架	西/初始
	AH-64/1架	中/初始
	F-15C/1架	南/初始
	MIG-31/1架	南/初始
12	F/A-22A/1架	南/初始
13	F-15C/1架	西北/初始
14	TYPHOON/1架	西北/初始
15	TYPHOON/1架	西/初始
16	B-52H/1架	东/初始
17	X-02/4架	击落之前所有敌机

STAGE 07-C

★规定击落敌机数量：28架

本关内容与07-A和07-B基本相同，但是地面战斗单位大大增加，防空火力更为猛烈。SAM导弹与可发射对空导弹的舰船会给玩家带来不小的麻烦。因此，应当首先将它们解决掉。由于规定击落敌机数量太多，为了保证对X-02时仍有一定的弹药，所以应该在之前的战斗中提高导弹的命中率，并且尽可能的使用机炮，最大程度上节省导弹。

【本关出现敌机一览】

NO.	机体名称/出现架次	出现地点/出现条件
01	MIG-31/1架	西/初始
02	F/A-22A/1架	中/初始
03	TYPHOON/1架	北/初始
04	MIG-31/1架	中/初始
05	F/A-22A/1架	东/初始
06	F/A-22A/1架	中/初始
07	SU-37/1架	西/初始
08	AH-64/1架	中/初始
09	AH-64/1架	中/初始
10	F/A-22A/1架	南/初始
11	F/A-22A/1架 MIG-31/1架	东南/初始
12	MIG-31/1架	东/初始
13	SU-37/1架	西北/初始
14	F/A-22A/1架	西北/初始
15	F/A-22A/1架	西/初始
16	B-52H/1架	西南/初始
17	X-02/4架	击落之前所有敌机

STAGE 07-D

★规定击落敌机数量：30架

内容与07-A、07-B和07-C一样，击落所有30架登场敌机。地方机体种类众多，性能各异。特别是最后出现的6架X-02，更是具有极其出色的机动性。因此玩家一定要把握好每一个机会，不失时机的展开攻势。由于弹药有限，所以不要进行毫无意义的盲目射击。



【本关出现敌机一览】

NO.	机体名称/出现架次	出现地点/出现条件
01	S-32/1架	西北/初始
02	MIG-31/1架	中/初始
03	F/A-22A/1架	东北/初始
04	F/A-22A/1架	中/初始
05	SU-37/1架	中/初始
06	SU-37/1架	东/初始
07	S-32/1架	西/初始
08	AH-64/1架	东/初始
09	AH-64/1架	中/初始
10	SU-37/2架	东南/初始
11	F/A-22A/1架	东南/初始
12	S-32/1架	南/初始
13	SU-37/1架	东南/初始
14	F/A-22A/1架	东/初始
15	B-52H/1架	东南/初始
16	X-02/6架	击落之前所有敌机

□文/布塔　编排/宇部











NEO CONTRA 新魂斗罗

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2004.10.19
	类型：ACT	价格：39.99美元	其他：——

《魂斗罗》系列作为老牌的动作射击游戏，许多老玩家都拥有当时奋力通关时的美好回忆。不过随着游戏种类的日渐丰富，这一系列也日趋衰落。不过本作的推出的确可以说是该系列的一次大的革新，系统的变革感觉很新颖，隐藏要素也很有发掘的乐趣。也许KONAMI是要向玩家们证明：经典是要延续到底的！

1 基本操作



本作对动作灵活性的要求是比较高的，因此为了适应不同人的习惯，在键位设定上本作一共提供了六种不同的操作方式。以下我们为您介绍的是系统默认的键位设定。顺带一提的是，在这款最新的魂斗罗游戏中首次取消了跳跃的动作，并且在默认的操作模式下圆圈键是没有作用的。



2 系统解释



击破率（Hit Rate） 在游戏中，屏幕的下方会出现一个百分比的计分牌，上面的数据就是你在当前关卡的击破率，每关最多为100%。其计算方式是玩家摧毁的固定建筑包括路障、油桶、炮台、飞行器，以及一些位置固定的敌人（简言之，就是消灭之后不会再出现的敌人。）。想要完美通关的玩家注意了，击破率的高低可是会直接影响到通关质量的。

闪避 本作对闪避动作的要求极高，熟练掌握这一技巧将是顺利通关的关键所在。在系统默认的情况下，叉键为闪避键。单点一下叉键为原地躲闪，配合方向键则为快速移动。这里需要说的是，配合方向键移动时，主角并不处于无敌状态，如果移动过程中正撞上敌兵的话，就是自投罗网了。另外，快速移动过后会有短暂的硬直状态，此时极易受到敌人的攻击，因此在配合方向键闪避时要注意方向的选择。

等级评定 对于喜欢动作游戏的玩家来说，得到高的等级评价就是游戏的最高荣誉。本作的评定标准取消了分数的评定，而包括通关时间、自己的死亡次数还有新加入的击破率这三项。在越短的时间击破越多的特定敌兵，并且损命要少就可以拿到满意的等级了。大家向全S级挑战吧！

3 武器设定详解



《新魂斗罗》中的武器不再像从前那样需要另外获取，而是在游戏的一开始就要选好武器搭配。本作中每个人有A到F六种武器组合可供选择。每种组合里包括两种常规武器和一种附加武器。游戏初期，玩家只能选用比尔和玄兵卫两名角色，并且两人只有A、B、C三种武器组合，但是随着游戏完成度的提高，还会增加人物以及武器组合。以下就是全部武器的详细介绍。

【常规武器】

常规武器的作用，除了闪电枪（Lightning）之外，基本上就是消灭与主人公处于同一平面的敌人，每人只能配备两种，按L1或R1键可以随时更换。

武器	说明
机关枪 Machine Gun	系列最常见的武器，可以高速连射，威力较弱但是可以集中火力，在敌人目标小的时候可以不像散弹枪那样浪费子弹。
手榴弹 Grenade Bomb	射程较短但是威力较大的武器，如果发射后没能马上击中敌人的话还会具备延迟爆炸的效果。
光电枪 Charge Shot	射程较短的光电武器，虽然速度较快，但是威力却很一般，发射后带有爆炸效果。
火焰喷射器 Fire Whip	射程最短的枪械武器，但是威力极大，而且还能抵消敌人的子弹(最普通的那种，光束武器和导弹不能防御)。
散弹枪 Spread Shot	从一代开始就很受欢迎的武器，本作中威力依然强劲！但是发弹间歇太久，需要玩家掌握好时机。
火球发射器 Classic Fire Ball	魂斗罗系列经典的武器，其各方面能力都比较适中，破坏力还不错，速度一般。
闪电枪 Lightning	对付敌兵威力惊人，但是对付车辆、炮台等大型武器就逊色多了。其最大的特点是可以像附加武器一样拥有对空效果。
武士刀 Katana	佩刀柳生(Katana Jaguar)的专用武器——日本刀。威力巨大，而且可以消除一般子弹，但是需要玩家掌握好与敌人的距离，不然就会同归于尽。
火焰武士刀 F.Katana	同样为佩刀柳生（Katana Jaguar）专用，基本能力和武士刀（Katana）一样，只是刀身附着火焰，相比前者来说，威力更大。
钻头枪 Drill	发射高速旋转的钻头，每发子弹都可以给敌人造成巨大伤害。不过这种武器的缺点就是速度太慢，不容易命中高速移动的敌人。
激光喷射器 GV Laser	攻击毫不留死角的武器，虽然威力一般，但是火力超级集中，集于一点攻击时其威力才能得以真正显示！

形光束 ple Laser	感觉像是沙罗曼蛇的武器，破坏力很一般。露西娅 2（Lucia Ⅱ）使用时，光圈的外形是一颗红心！
射光束 eflective Laser	碰到障碍物会反射的奇怪武器，有时候会击中意想不到的目标。

【附加武器】

加武器可以用来对付空中或者是位置不处于同一高度的敌人，在BOSS中尤其常用，但是对付平常的小杂兵就远不如常规武器那么奏效了。按键发动附加武器时，主角的前方会出现绿色的扇形光线，在绿光接触人时松开三角键即可发动攻击，附加武器可以同时锁定多个目标发动模的进攻，但是对付陆地上的杂兵无效。

导弹 ck on Missile	虽然发射的感觉很有气势，但其实是速度和威力都比较平庸的武器。
导激光 ck on Laser	非常粗的光束武器，速度稍快，威力较导弹（Lock on Missile）来说略大一些。
导闪电 ck on Thunder	速度极快，视觉冲击力非常大的武器，可惜的是射程线路太直，容易被障碍物阻挡，而且威力不大。
中光束 eaven's Laser	从空中射下来的光束武器，速度极快，威力惊人！是最理想的附加武器。
轨武器 riable Weapon	运行轨道非常柔和的光束武器，但是往往容易被障碍物挡住去路，威力还不错。
灵光束 iry Laser	感觉有些变态的武器，其运行的轨道总让人捉摸不透，有时半天打不中敌人还真让人着急。

4 攻略要点



这款《新魂斗罗》一共有7关，但是EASY难度下只可以打前四关，NORMAL难度下会出现第5关，然后就会出现更高的难度。当再次打到第5关并且得到A级评价，即可出现第6关，第6关再得到A级评价才能够出现最终的第7关。

MISSION 01

本关一开始纯粹是为大家熟练操作而设计的，敌兵多用刀剑等短武器，好对付。此关前期先不要急于左转，前方有三个炮台和一个降落的飞行，破坏它们可以增加击破率。

本关的第一个攻略要点就是一架战斗机器（图1）。其背部会发射飞弹，头部也会开枪。本作中飞弹的降落点都是有提前警告的，因此躲过飞弹不难，只要玩家注意不要正对着敌人的炮口并朝机器前段猛烈开火的话，有10秒就能搞定！





再向前走一段就是本关的BOSS了。第一个BOSS级人物是一个长着头的奇异生物，其攻击方式就是先放出许多小爬虫，然后再喷出大量黄色液，最后它还会向空中喷射毒液降落在四周。对付它的方法其实很简单，就是离它远点儿。在远处按住R2固定身位，然后左右开枪消灭爬虫，最后集中火力干掉BOSS。你不用担心毒液，在远处它根本喷不着你（图2）。

轻松搞定第一个BOSS后就是第二个空中的家伙了。这第二个BOSS不经打，虽然第一次击毁后还能再上来一次，但是每次也只需要开四五能干掉。不过由于当时的空间狭小，所以要注意别碰到它，它的攻击就是前段发射光束，第一次是中间（图3），第二次是两边（图4），如此





反复。在侧面打它的头部即可。

接下来才是第一关的最终BOSS——一个可以变形的机器人。它的攻击也分两个阶段，首先是四足行走阶段（图5）。它会进行跳跃攻击，在这里先别急着开枪，因为你根本打不到它，它落地之后，会在身体周围投掷许多小炸弹，因此在它跳起时要快点闪避，而且要尽量躲远一点，然后就可以开打了。用常规武器打它的脚可以增加击破率，用附加武器打它的背部可以破坏它的发射器，注意躲开它的飞弹。其第二形态就是人形机器，它的弱点是它的双脚。在它落地的一刹那猛攻脚部能使它跪在地上，然后驾





驶机器的敌人会从机舱中出来，此时要抓住时机用三角键发动附加武器攻击。这时的BOSS只会放出三枚跟踪飞弹，其实只要玩家站在从机舱出来的敌人的正前方，就会安然无恙（图6）！

MISSION 02

本关一开始，玩家是乘坐一头恐龙来战斗的。开始出现的几个敌人都会影响到击破率的完成，因此不要错过，最好先固定自己的位置然后再打。干掉这些杂兵之后，在另一条道路上会出现一辆小战车（图7），玩家只能用附加武器攻击它，其机枪攻击并不可怕，只要注意躲开它投出的火球就行了。然后会出现一架飞机（图8），一定要先发制人，用附加武器三四轮就能结果它。





之后碰到的家伙会让人误以为是BOSS。这个庞大的怪物会一直追在你后面（图9），此时不用忙于攻击，因为不会有任何效果。倒是墙壁上的杂兵不要放过，它们都会影响到击破率。到达顶端后怪物露出了本来面目，这时再攻击它的头部。注意先将两侧的炮台击毁，这个怪物的攻击方式就是咬人和喷毒气。只要离得远一点它就只会用毒气攻击，注意闪避即可，难度不大（图10）。






图11

进入墙壁内的基地后会来到两个狭小的房间，每个房间的两侧都有一个发射机枪的武器，并且周围还会滚出炸弹。如果不想浪费时间的话，直接摧毁最上方的通道口就能通过(图11)，但是第二个房间的通道会发射光束，而且必须正对着非常狭小的缺口才能打到它，所以最好还是先用附加武器消灭两侧的机关炮，再打通出口。


图12

在见到真正的BOSS之前，还有一个非常厉害的家伙。因为他是人类所以目标很小不容易命中，当然他的防御也很低，小心躲过攻击就可以轻松解决他。他会首先放出两道反射光线，并且暂时处于硬直状态，此时应抓紧时间攻击(图12)，但不要贪

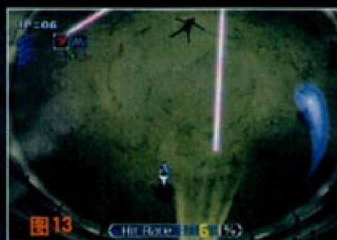

图13


图14

多，因为他马上会朝你冲过来，及时闪避非常关键(图13)。然后他会旋转喷射火焰，这里还是需要闪避(图14)，由于旋转速度并不快，因此可以趁间歇时间攻击他，如此反复即可。

最终BOSS是一个食人花。一开始只是放出一些爬虫，并不时俯冲下来咬人，稍加注意就能躲避。但是当它浑身乱晃时就要注意了！此时它的两个触手会向地面砸去，这种攻击判定极高，其引起的地面震荡都是致命的(图15)！因此最好赶紧躲开。


图15


图16

其第二形态必须用附加武器应付。其抛出的种子会发射子弹，并且地上还有两个不明生物来回绕着它旋转(图16)。攻击那两个生物可以减慢它们的速度，从而争取时间去对付BOSS，种子射出的子弹速度缓慢，倒不用担心。此关很有规律性，只要细心操作，消灭BOSS只是时间问题。

MISSION 03

第三关一开始的难度并不高，只是地形比较复杂，注意利用地形与敌人周旋(图17)。有一处滚石需要注意，最好不要走着躲避，因为滚石体积较大，再加上道路狭窄，所以最好还是利用快速闪避为妙(图18)。


图17


图18


图19

此关首个攻略要点是一条大沙虫，对付它只能用附加武器(图19)。当它钻入地下时，玩家最好马上开始锁定目标，等它一钻出来就马上攻击，不然等它钻回地下就打不到了。三四个回合之后，它会发出散弹，所以看它要发射时最好躲得远一点。

此关的流程明显偏短，很快就会遭遇BOSS战。一开始的机器人很好对付，它只会发出一道速度较慢的光束，以及前冲攻击(图20)。当它停留在高台边缘并且保护膜消失的时候，就可以用威力较大的武器将其击落高台(图21)，不过它有可能还会爬上来。


图20


图21


图22

但是攻击手段还是和以前一样比较弱，其第二轮攻击会有五个浮空炮支援，一开始在它们还没开火的时候就可以抓紧时间摧毁一两个，然后从侧面就可以轻易干掉剩下的。这时主体会发出三道光线，玩家需要一边躲避一边向主机开火，其实不用被光线吓坏，真正能够伤害到主角的只有地上的火焰而已(图22)，所以大可不必惊慌。

第三阶段，另一个BOSS出场了，她就是露西娅。身为人类，她同样有目标小的优势，同时行动敏捷！她会与刚才的机器人配合攻击，并由机器人赋予她电和火两种不同的属性。首先是电属性(图23)，玩家最好站在版边，并随时准备躲避她的分身俯冲，之后她还会发射电流，以及前冲攻击。而火属性时(图24)，玩家也要站在版边，因为她会冲向舞台中央并掀起一股冲击波，之后的攻击方法与电属性大同小异。对付这两种形态的方法就是游击战，玩家千万不要心急，离她太近反而吃亏。最好选用攻击范围较广的武器，一边躲避一边攻击，虽然每次给她的伤害很小，但是露西娅的防御不高，应该不久就能结束战斗。另外，玩家在作战时还要注意一旁机器人的飞弹。


图23

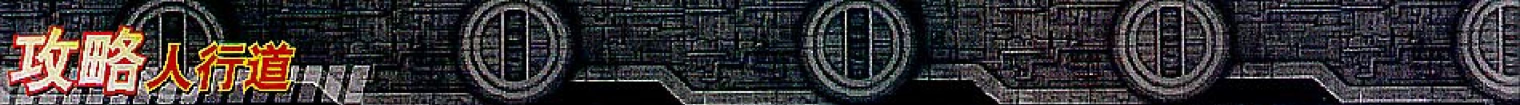

图24

MISSION 04

本关一开始，主角所处的位置非常特殊，竟然是在直升机的螺旋桨上。不过不用担心主角会掉下来，螺旋桨周围是有行动限制的，只不过如此一来活动范围就窄了许多，因此在躲避敌人攻击时要格外当心。此处的攻略要点有三个。

首先是对付空中的黄蜂(图25)


图25



只要灵活闪避就能躲过它的跳跃攻击。然后利用间歇再发动猛攻。但要注意的是，在它临死之前，眼中还会放出光束(图34)，千万小心！



图35



图36

然后便是它的第二形态——飞蛾。注意不要离它太近，它会在身下放出大量毒液和蜘蛛，还会发出六个月牙刀。不过月牙刀可以用枪打掉，所以这个飞蛾并不难对付，小心躲避后用附加武器攻击即可(图35、36)。



图37

之后的场景同FC版的《超级魂斗罗》一样，注意地上的"大嘴"，中间还会有怪物发动突然袭击(图37)!别离太近。不过最好都消灭掉，因为这同样影响到击破率。

通过该场景后，会遇到一个体形庞大但是非常容易对付的角色。首先下面的头会发出速度较慢的扇形子弹，站在远处就能轻松躲过(图38)。然后上面的眼睛中会发出一道同样速度很慢的光束，可以说是毫无威胁，用附加武器三四次就能干掉它(图39)。

本关的最终BOSS共有两种形态。第一种的本体在正中央被墙体保护，



图38



图39

周围有四个浮在空中的帮手(图40)。那四个家伙落地时会向四面八方发出子弹，不过间隙较大，不难躲过，用附加武器就能逐一消灭。此时本体会一直放出四道电流在身边环绕，好在速度较慢。这时攻击BOSS惟一的机



图40



图41

会就是墙体打开的一段时间，不过最好不要正对打开的缺口，因为BOSS会发射大量的子弹，安全起见还是从侧面攻击比较稳妥(图41)。不过两三轮之后，墙体会全部消失，这时BOSS会向所有方向同时放出子弹，玩家需要看准时机原地闪避！之后趁墙体还未恢复时向BOSS猛烈开火。



图42

BOSS的最终形态是一个大脑(图42)。起初它只会向四个方向发射子弹，并缓慢旋转。打到一定阶段后，其攻击明显变得疯狂了许多，而且地上也会出现更多的怪物在高速旋转。此时先固定身位，注意原地闪避的同时向BOSS开炮，迅速就能解决它，因为这一阶段它的体力也所剩无几了，所以抓住时机快速攻击将是制胜关键。

MISSION 06



图43

从本关开始，基本上就都是BOSS战了。一开始先要在狭长的发射管道中与几个敌方飞行器作战，它们会首先将两侧机翼展开，然后发射散弹或是束状子弹(图43)。在这么狭窄的空间内最好不要和它们周旋，此时抓紧时间攻击中间的部位就可先发制人。简易方法就是在中间偏上的位置固定身位，这样既能轻松瞄准中间又能躲过敌人的子弹。



图44

本关的第一个BOSS是一个外形和比尔一模一样的机器人。其第一形态的周围有三个飞行器，飞行器的作用是为BOSS的防护罩供给能源，这三个家伙并不具备攻击能力。玩家需要先用附加武器干掉这三个飞行器(图44)，然后趁着BOSS防护罩消失的间隙攻击它，飞行器还会反复出现，但是数量有限，一会儿就没了。由于BOSS使用的是刀因此不要离它太近，其行动不算快所以只要远离就不会有危险，它惟一的远程攻击也只是一道光束，速度依旧不快。



第一形态的第2种攻击手段是发射会不断分身并且还会追踪的刀(图45)。这招很难躲避，一开始在刀的数量还不多的时候抓紧时间攻击，然后应靠近版边适时使用躲避技巧。好在这一阶段BOSS基本不动，因此可以比较容易击中他。

BOSS的第二形态是分身攻击，这一阶段BOSS的五个分身会发出光圈将主角困在中间(图46)，可以活动的空间非常狭窄，不过此时BOSS的攻击手段也变得极富规律性，它们只会向正前方发射光束。想要解决它们非常简单，首先目测五个BOSS的位置，假想将五个人与舞台中心用直线连接，直线就是BOSS的攻击范围，这时只要站在直线范围之外，按住R2键固定身位就能轻松干掉它们。BOSS也会改变位置，继续用以上的方法即可。注意千万不要跑到圆圈以外！否则会有无数炸雷从天而降。



图46

[illegible]三头六臂也躲不过的！

本关的最终BOSS是一个巨大无比的机器头颅。玩家只有30秒时间用来[illegible]它。直接攻击本体是没有用的，[illegible]两侧各有两个能源供给装置，破[illegible]它们才是关键(图47)。BOSS的攻[illegible]手段有两种，一是先向空中发射[illegible]光线，落地后引起大爆炸。其[illegible]口中吐出敌兵。对付它们的方[illegible]很简单，首先要保证尽快攻击[illegible]个能源供给装置，先到一侧去攻击两个能源供给装置，然后当BOSS发射光线时提前闪到另一侧攻击，这样既能保证不浪费时间，又能轻松躲过光束。注意要躲得尽量远一点，因为光束的爆炸范围将近占你可以活动范围的一半(图48)！至于口中吐出的敌兵，其实防御力极低，用较弱的枪最多两枪搞定。本关需要玩家[illegible]情绪，其实难度并不算高，只要方法得当，15秒之内绝对轻松灭敌！


图47


图48

MISSION 07

最后一关就要面对最终BOSS[illegible] 对付它最佳的武器就是空中光束([illegible]eaven's Laser)！它的攻击[illegible]只有三种，先是发射全方向扩散[illegible]弹，然后是发射旋转火焰，最后[illegible]踪弹。这三种攻击方式乍看起来[illegible]乎很难躲避，但其实都存在破绽，需要玩家每一步操作都要格外小心。不过配合空中光束(Heaven's Laser)的强大威力在BOSS攻击两轮后就能将其击破！具体方法是，先站在舞台中央，当BOSS出现还没采取行动之前先向它发射三轮光束，然后迅速向远处避开，因为它马上就会发射扩散子弹。由于子弹速度较慢，所以只要细心，避开并非难事(图49)。在躲避的同时，也不要忘记攻击，附加武器可以自己锁定目标，所以玩家并不用再费心去瞄准，只要仔细躲过子弹，然后顺带打一下BOSS就行了。


图49


图50

打过这一阶段后，BOSS会飞到屏幕的一侧，此时玩家需要赶快躲到另一侧，因为BOSS马上就要发射旋转火焰了(图50)！一般BOSS会连发四枚火球到舞台中央，每一枚火球落地后都会分为三份，然后以舞台中心为原点顺时针或逆时针旋转扩散。相隔的火球的旋转方向会正好相反，也就是如果第一个是顺时针的话，下一个一定是逆时针。对付它的方法是站在舞台最边缘，当第一轮火球接近时，跟随它的运转方向一起移动，当第一轮火球消失时马上再反方向跑，如此四轮就可以了。在此期间没必要急着打BOSS，只要用心躲过火焰就行了。


图51

BOSS的第三轮攻击手段为跟踪弹，它会先向舞台发射一堆子弹，然后用光束制导跟踪(图51)。速度慢是它的惟一弱点，找准方向闪避即可。不过首先要离BOSS远一点，并且不要站在舞台中央，否则被包围的话就逃不掉了。

之后，BOSS又会重复以上三种攻击。小心应付的同时抓住间歇时机猛攻，应该在BOSS第二轮攻击还没结束时就能消灭它了。本关看似凶险，其实规律性十足。达成S级评价不算难事。建议大家一定要仔细应对，争取得到S级评价。因为许多隐藏要素需要满足这一条件才能出现。特别是隐藏的搞笑结局！柳生玄兵卫那一刀惊世骇俗的“大激震黑神剑”的确够狠，好奇的玩家一定要亲自打出来呀！



5 游戏秘技

【加命秘技】

在主菜单画面依次输入：上、上、下、下、L1、R1、L2、R2、L3、R3。听到一声清脆的铃声后即告秘技生效，在任何难度模式下都会增加19条命。不过如果半途接关的话，秘技就失效了。

【开启隐藏项】

隐藏项目	需要条件
武器组合D	完成第5关
武器组合E	完成第6关
武器组合F	完成第7关
欣赏动画的“Theater”	全部通关获得B级以上评价
欣赏原画的“Gallery”	全部通关获得A级以上评价
音乐欣赏“Music Box”	通关一遍
隐藏搞笑结局	完成第7关获得S级评价
每一关的练习模式	打通每一关
佩刀柳生（Katana Jaguar）	完成第五关
露西娅(Lucia)	完成第7关
三主角泳装版	完成第7关获得S级评价

□文/小沛　编排/宇言

科普园地 拆改修整
『实用性为主 软硬件知识一勺烩』

不少读者曾经询问过如何将自己的游戏高分记录发给杂志社制作相关影象，毕竟总不能把自己心爱的记忆卡给寄过来吧？万一路上有个差池，里面花费了无数时间与血汗得来的记录岂不是白白丢失掉？因此这期科普特别策划了如何录制游戏影象的文章，看完这篇文章后大家如果有得意的记录就能学会自己录制好后发给我们即可，非常方便。另外还有关于最近非常流行的AR MAX金手指的详细介绍以及电视机的日常保养注意事项，希望能对各位有所帮助。

责编：北斗　本栏目信箱：beidou9527@yahoo.com.cn

游戏电影制作家·录制篇

古人说：独乐乐不如众乐乐。即使游戏玩得再好，如果只是一个人闭门研究的话，时间长了也会觉得索然无味。你肯定观看过《电击收藏》中"国产玩家团"的精彩表演，也许你还从网上下载过精彩的"达人录像"，那你有没有想过把自己的攻关过程也录制下来并且与各地的玩家共享呢？如果你有过这样的想法，不妨马上了解一点关于视频制作的初步技巧吧！在这里你不会看到太多专业的术语，所需要用到的工具也都是非常"大众化"的器材和软件。可以说，只要你对电脑知识有初步的掌握，就能轻松制作出自己的游戏录像。还等什么呢？现在就一起来吧！

你需要的软硬件配置

● **推荐硬件配置**

一台中等档次的电脑。最好有1G以上的CPU，256M以上的内存，以及充裕的硬盘空间。

一块具有视频采集功能的电视卡，它的价格大约在200－300元左右。

当然，你还得有一台游戏机和游戏软件。

● **本篇所涉及的软件**

软件名	最新版本号
Dscaler	4.1.11
Fly 2000 TV	2.36
Intervideo Windvr	3.0.79
Windows Media Encoder	9.00
Dr. Divx	1.0.6

开始录制之前所要知道的

电视卡用户一般使用Dscaler、Fly 2000 TV、Windvr等这几种视频软件。关于电视卡和这些软件的基本使用方法，例如怎样连接游戏机、如何设置制式、调整画面效果等等，大家可以查阅相应的用户手册或说明文件，在以前的杂志中也有过相关介绍，这里就不再赘述了。

当我们录下一段视频之后，一般还要对它进行一些后期的加工处理，例如简单的分割、合并，或者更进一步的特效、字幕等等。在处理过程中，视频文件的画质会不可避免的有所损失，因此应该尽量采用画质最好的原始文件。理论上来讲，未经压缩的AVI格式是最佳选择，它基本上可以完全还原游戏输出画面。但是这种格式文件容量也非常巨大，以320*240分辨率为例，录制1分钟的视频大约需要消耗300至400MB的硬盘空间，就算100GB以上的大硬盘也经不起多少折腾。另外一个重要的问题是：FAT32仍然是目前应用最为广泛的硬盘文件系统，而它对单个文件的最大容量限制在4GB以内。也就是说，你每次只能持续录制10分钟左右。想要突破这个限制，就必须把硬盘转换成NTFS系统。实际上，以家用电脑的性能来说，即使采用NTFS系统，在处理上百G容量的超大文件时，也还是有可能发生一些其他的问题。所以，我们并不推荐采用这种录制方式。

想要节省硬盘空间，就必须在录制的同时对视频进行第一次编码。关于"编码"，我们可以类比BMP和JPEG这两种图片格式：将BMP文件转化成JPEG，容量缩小为原来的1/10乃至更低，但是画质损失却极其有限。视频文件的编码也是一个类似的过程。

另外，大部分游戏输出到视频软件上的默认分辨率是640*480。想要录制640*480分辨率的视频，对硬件配置的要求较高。一般我们只需录制320*240分辨率的画面就可以了。

使用Dscaler录制视频

Dscaler是一个很优秀的第三方电视卡软件，但普遍认为它的录制功能缺陷较大。以笔者的经验，在使用Dscaler录制视频时确实有资源占用率高、容易造成系统不稳等缺点，但只要配置得当，仍然还是可以获得比较满意的效果。

Dscaler支持视频编码插件，如果你安装了某种编码解码器，就可以在Dscaler的设置面板中找到它。在Dscaler的工具栏中选择Actions － Recording － Options进入录制配置面板（如图1）。最上面两行是定时自动录制选项，适用无人操作的情况下自动录制电视节目。下面的Compression Options就是编码选项，以下我们将详细讲解。Wave in和Wave out栏是配置声卡，

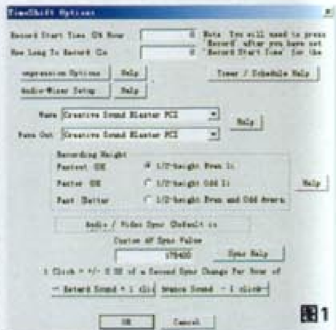


图1

Recording Height是配置像素高度。Dscaler只能录制1/2像素高度的画面，有三种模式可选，保持默认即可。前面说过输出画面的像素高度是480，所以这样录制下来的画面像素高度为240。另外我们还要把像素宽度设置为320，才能录到正常比例的画面（在BT Card － Pixel width中设置像素宽度）。最下面的是声音同步微调，用于纠正长时间录制所引起的声音画面不同步，一般保持默认即可。

点击Compression Options进入压缩选项，可选择Video（视频）和Audio（音频）。Audio的默认选项是44.100khz、16位、立体声，这里也保持这个设置就可以了。如果你想减少硬盘空间的开销，可以将其设置为22.050khz、16位、单声道。选中Video后点击"选项"按钮，便会看到当前可用的视频编码插件（如图2）。选中一种插件之后再点击旁边的"配置"按钮，就能进入此插件的设置面板。我们以比较实用的Microsoft MPEG-4 Video Codec和Divx Codec这两种插件来举例。



图2

● **Microsoft MPEG-4 Video Codec**

它的设置面板较为简单(如图3)。从上到下的三个选项分别是关键帧的

间间隔（Keyframe every ? seconds）、压缩控制（Compression Control）、码率（Data Rate）。

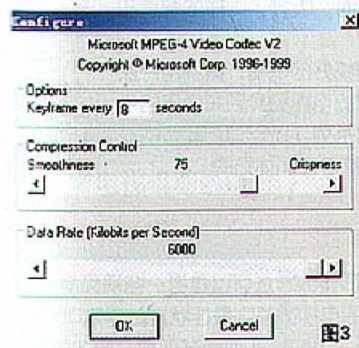


图3

我们知道，动态视频其实也是由连续的静态图片所构成，每一幅图片我们就称为"一帧"。在某些视频编码方式中会指定某些帧为"关键帧"。如果在某一段时间内画面内容变化不大，那么就只需比较后续帧和关键帧的不同之处，并保存变化的部分，而相同的部分就可以略去。两个关键帧之间的时间间隔应该设置为一个合适的数值，才能有效率的节省空间。这里我们保持默认设置便可。

当你将压缩控制的滚动条拉向Smoothness一侧时，输出画面就会显得较为平滑；反之拉向Crispness一侧时，画面会显得较为尖锐。可以根据实际画面内容来选择，一般也保持默认即可。

码率也就是压缩程度。码率越高，画质损失越小，同时文件容量也越大。Microsoft MPEG-4 Video Codec提供的最高码率为6000kb/s，但实际上在编码过程中会根据画面内容自动调整，所以并不一定准确。我们把它设置为最高就可以了。

要获得Microsoft MPEG-4 Video Codec编码器，只需安装Microsoft Windows Media Encoder即可。在今后的进一步编辑过程中，我们还需要用到Microsoft Windows Media Encoder这个软件。

Divx Codec

Divx的设置面板就要复杂一些（如图4）。它分为General和Video两页。在General页中，最上面的Select Divx Certified Profile可以让你选择几种预设的配置方案，越靠右边的配置方案就能获得越高的画质，当然对于硬件配置和硬盘空间的需求也更高。建议在这里保持默认的Home Theater选项。下面的Encode Performance则是设置编码时对系统的资源占用率，如果将资源占用率设置的越高，就能获得越好的画面效果以及越小的文件容量，同样对硬件配置的要求也越高。在这里我们可以保持默认的Standard选项。Bitrate也就是码率（Microsoft MPEG-4 Video Codec中的Data Rate），在Home Theater这种预设配置下，最高可设为4Mbps。而下面的Encode mode则是设置编码方式，有一次通过编码、两次通过编码等等。不过在实时录制中只能使用一次通过编码。两次通过编码方式应用于文件转换，今后我们还将提到。

图4

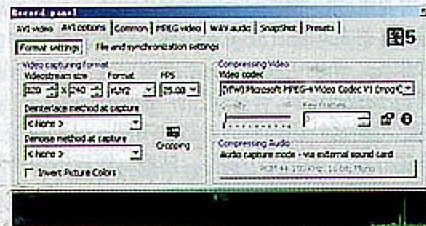
在Video页中，我们可以设置画面的拉伸、收缩、切割等等效果，本文不再详述，各位有兴趣的话可以自己尝试。

要获得Divx Codec，可以安装Dr. Divx这个软件。

另外附带一提，Dscaler对录制的视频文件的容量大小限制默认设置为2GB，你可以在Settings — Advanced Settings — Timeshift Setting里面对它进行调整（如果是FAT32系统，就不要设为大于4GB了）。

使用Fly 2000 TV录制视频

Fly 2000 TV同样是一个非常优秀的第三方电视卡软件，在视频录制方面它比Dscaler更为稳定高效。Fly 2000 TV的录制设置方法与Dscaler非常类似。它也采用插件方式，可以使用各种你已经安装的视频编码插件。在Fly 2000 TV的录制设置面板中共有AVI video、AVI options、Common、MPEG Video、Wav Audio、SnapShot、Presets等七页，需要我们设置的主要是AVI options和Wav Audio两页的内容（如图5）。


图5

在AVI option页，左边一栏主要的内容是输出画面的分辨率、色彩格式和每秒帧数，而右边的Compressing Video就是编码器选择。在列表中选择你要用的编码器插件之后，点击下面的手形图标就可以对它进行细节设置，而编码器插件的设置步骤与我们在Dscaler中所讲到的是完全一致的。

在Wav Audio页我们可以配置音频流，类似于在Dscaler中的步骤，点击Audio Format的按钮之后，根据自己的需求选择合适的音频质量。

使用Windvr录制视频

与Dscaler、Fly 2000 TV等等这些个人开发的软件不同，Windvr是著名的Intervideo公司的产品。Windvr比起这些软件来功能更为强大，也更为稳定。Windvr有官方中文版。

右键点击Windvr的主窗口，在弹出的菜单中选择"设置"，然后选择"录制"页。它提供了3套最常用的配置方案。如果你对这3套配置方案不满意的话，可以选择"自定义"，然后从列表里面的十余套备选方案中选择你所需要的配置。如果这些配置中仍然没有你想要的，你还可以点击"配置文件"按钮，然后再选择"创建"，来自定义一个最佳方案。

自定义配置的面板分为常规、系统、视频、音频四页（如图6）。Windvr不支持外部插件，只能录制MPEG-1或MPEG-2格式的视频文件。在"常规"页中，我们可以为这种配置方案取一个名称，并将格式设置为MPEG-2。在"系统"页中，将位流模式设置为MPEG-2类别。在"视频"页中，可以设置视频格式（NTSC和PAL格式的区别大家应该都清楚吧，这里就不多说了）、宽度x高度（也就是分辨率，320*240即可）、位速率（也就是我们前面说到的码率，设置成5000左右的数值较佳）。点击下面的"高级"按钮，还可以设置帧速率（也就是FPS，帧/每秒），我们将它设置为"来自源"。在"音频"页中，点击"高级"按钮，可以设置音频质量，如单声道、立体声、以及文件容量的开销等等。

图6

录制完成后……

编码是对原始视频文件的一个有损压缩过程，但与文件容量的减小相比，画质损失相当有限。前面在解释"关键帧"的定义时我们说过，在编码过程中，如果一段时间内画面变化不大，就能将前后画面相同的信息略去，只保留变动部分的信息，这样可以大幅度节省硬盘空间。因此，画面的具体内容会影响到文件容量的实际大小。在录制那些动态较小、同屏活动角色少的游戏画面时，尤其是像《生化危机》、《街霸》这一类静态背景的游戏，以我们上面所介绍的设置方法，大约每录制一分钟只需10M乃至更低的容量。而像《三国无双》之类同屏角色多、画面变动剧烈的游戏，每分钟的容量则会增加至数十M，不过比起未经压缩的AVI来还是要少得多了。

通过MEPG-4或者MPEG-2编码后的视频文件无论是在画质还是在容量方面都基本达到了我们的要求，你可以把它刻录到CD-R光盘上保存，每张光盘大约能容纳30至60分钟的影像。如果你打算向《电击收藏》投稿，也可以采取这种文件格式。不过如果想要将游戏录像发布到网上的话，这样的容量仍然太大了一些。因此，我们还必须把它再次编码为WMV或者RMVB格式。下一期我们将向你介绍相关的知识。

■文/火锅饭

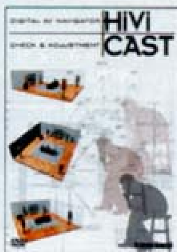
电视——这道餐该如何去吃？

调校

一台电视机，尤其是一台大屏幕彩电搬到家以后，是直接接上视频设备就观看，还是先好好摸索一番，了解一下它的特性（甚至有关它的文化背景），然后再开始享受，也许结果相差不大，但是却可能会影响到以后很长的一段时间——就像在日本吃拉面，首先要向碗里的3片猪肉道歉，然后才能动筷子一样，同样吃下去一碗拉面，吸收了同样的营养和热量，但是，你却可能比别人多懂得了一种文化。

一般来说，新的电视从出厂到您的家里，有很多因素会发生改变，从而导致在生产线上调校好的电视，搬到用户家中却发现有不良的现象。有经验的厂家会针对用户的不同而作出细微的调整，比如卖到哈尔滨的电视和卖到海南岛的电视，它的LCC电路补正电路的参数会不同，从而来校正电视的色纯度。但即使是最高级的民用系列，还是有它弱智的地方，还是要靠您双手的精心调整，毕竟，饭店的饭菜再好只能算精彩，还是自己的老婆做的饭菜才能叫体贴啊。

轻度调整



普通电视直接调整一下常用菜单就可以了，比如亮度、对比度、锐度等，调整的方法可以参考一些视频测试碟，目前最流行、最好用的测试碟是《HiviCast》，它会手把手地教你如何将自己的电视调整到最佳状态。喜欢DIY的人可以自己制作VCD测试碟或者DVD测试碟，里面只要收录一些规则的几何图形，以配合各项测试即可。但不是所有的游戏都是规规矩矩按照标准来做的，比如《前线任务4》对比度太低，以至于机体和岩石的颜色太接近了，《鬼武者3》亮度不够，所以还是需要针对实际情况对电视进行一些调整才行。高端一些的电视，最好看完说明书再说，因为每个品牌都有它自己的专利和名词，有些翻译得可能不是很贴切，需要学习以后才能掌握。高端大屏幕CRT彩电一般都带有地磁调整的功能，因为地磁对这种电视的影响太大了，地磁校正可以说是重中之重。但是普通的地磁调整只能使屏幕时针式旋转，对于东西方向的枕形失真毫无用武之地，所以请看下文。

BT式调整

现在的彩电都使用I2C总线控制，一块芯片配合电路，搞定几乎所有的常用项目--包括几何失真、白平衡、聚焦等。要详细地调整这些项目，就必须进入电视的维修模式，修改其中的工程菜单。这是一件比较刺激的事情，因为也许一个闪失，电视机就无法再恢复到原来的样子了（经常能在网上看到：大侠救命啊，我的电视现在一片漆黑，按什么都没有反应了，才买了3天），所以在调整之前，一定要按照下面的步骤来进行。

1.新的电视，需要煲机50小时左右（每次开机3～5小时），用普通的有线电视信号，正常亮度、色彩和对比度，以使电子元器件进入平稳期。另外在每次要进入工程菜单的时候，最好开机30～60分钟后进行，以防使用中电子元件受温度影响的变化。

2.在调整之前，最好将所有的参数设于原来的缺省状态。

3.首次进入工程菜单，将所有的参数用笔记下来，以便调整不当时，可以恢复到原来的参数值。这是一个很重要的工作，也很烦，高端的电视也许要花上你半天的时间来记录这些数据，但这是一个安全的保证。

4.调整完了以后，如果满意的话，记得储存一下芯片的现有值。每种品牌的彩电储存方式不一定相同。

下面是几种常见品牌电视进入工程菜单的方法，没有涉及到的品牌和菜单的详细参数请参考专业网站。

索尼电视的工程菜单

（按照鄙人经验，索尼的5个动作要一气呵成，而且要带有节奏，我按了无数次才成功，概率相当于瞬狱杀。建议如果一次没有成功，就不要停，立即重复一遍，两遍连续按下来，基本都能成功）：

1.遥控关机

2.按"DISPLAY"键一下（就是最上面带有问号的键，用来显示频道和现在状态等）

3.按"5"键一下

4.按"音量＋"键一下

5.遥控开机

6.遥控器上的数字键"1"、"4"可向上/向下改变调项目号.用遥控器数字键"3"、"6"可向上/向下改变调整数据值；按数字键"7"和"0"，所有数据变为最后一次储存的存储值；按数字键"8"和"0"，使所有数字变为标准数据；按数字键"5"和"0"，进行芯片数据的初始化，专业人员都调不回来的，在家千万不要按！

7.调完后按"静音"以及"0"存储。

松下新近机型(200G\500G\700G等)的工程菜单：

1.把音量减至最低

2.按setup键

3.调出任意一个关机时间

4.同时按"音量减"键和遥控器的"显示"键--进入serive1

5.按"3"和"4"键翻页

6.按"音量加减"调节数值

7."STR键"储存

8.调整过程中可以换台

9.同时按"音量减"键和"静音"键--进入 serive2

10.关机

11.重新开机（以上是一个循环）

菲利普电视的工程菜单：

1.依次按下遥控器的"062596"频道键，再按"OSD/屏显"键即可

2.频道+/-键选择调试项，音量+/-键改变参数

3.遥控关机即可储存

东芝新近型号电视的工程菜单：

1.音量到0

2.按一下静音键

3.按住静音键，同时按电视机的菜单（manu）键

4.然后就进入了维修状态，屏幕出现"S"字样

5．按频道＋或－可调整项目，按音量＋或－可改变所调整的数据值，数据可调整范围根据调整项目有所不同，数据值为16进制。遥控器上下列键有一些特殊功能：

（1）"1"---RCUT：红截止（纯红状态）

（2）"2"---GCUT：蓝截止

（3）"3"---BCUT：绿截止

（4）"4"---SCNT：对比度调整

（5）"5"---COLC：副彩色中心

（6）"6"---TNTC：副色调中心

（7）"9"---故障自检

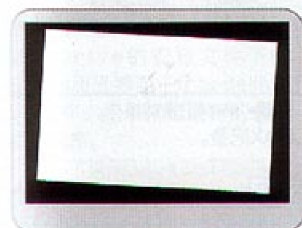
（8）"-/--"--可使场停止出一亮线（可以用来看画面是否水平，也可用来检查三原色汇聚是否良好）

（9）"TV/AV"连续切换--本机自带测试信号输出可对一些参数检测（不要用作几何失真的参考，我发现按照它自带的几何图像调完了，进入游戏画面还是不对）

6.遥控关机即可储存现有状态


●电视机朝西●


●电视机朝东●


●电视机朝南●


●电视机朝北●

以索尼电视的菜单为例，PAP代表枕形失真总项，UCP代表上角枕形失真，LCP代表下角枕形失真，VAG代表平行四边形水平失真，TLT就是最典型的地磁倾斜校正。由于参数过多，大家可以到相关网上搜索具体的参数意义。每个品牌的参数英文缩写可能不相同，但是至少是相似的。在利用自带的几何条纹作参考来进行几何失真调校的时候，你也许会发现画面是如此的差啊，每个线条都在痛苦的扭曲着，心都凉了……不要伤心，大屏幕CRT电视永远就是这样，就算是索尼的ES，也只能说是有所改善，不可能做到横平竖直的。调到一个自己可以接受的样子就行了，因为在普通动态画面的时候，是完全看不出什么来的。

等离子、LCD电视不存在几何失真的问题，所以一般不用进入工程菜单。

保养

爱惜东西是一种美德，它不仅仅是为了延长使用寿命，更多的是一种习惯。在我手里用坏的电视不多，但是每台使用后都有新的收获。我有台东芝的彩电，一直用得很好，但是有次过了一个冬天，发现开机就不正常了，图像发白，要预热半小时左右才正常，后来突然醒悟：原来是我把电视放在了窗口，冬天的早上，每天窗子上面都是一层水珠，那个湿度下面过了3个月，高压包受潮了。像电视机上面不能养鱼一类的常识就不赘述了，下面主要谈谈生活中一些容易被忽略的细节，还有部分经验收获。

1.电视机为什么不能装地线？

有些DIY高烧友喜欢亲自摩机，比如把指示灯换个颜色，这样比较酷一点。那如果拉根地线出来，画面会不会干扰更少，更干净些呢？现在的电视机都采用开关电源供电，机内所有电路全部悬空接地，人体能接触到的部分都不与主板相连，如果接地的话，火线就会通过彩色电视机内的电路与接地点之间形成感应高压，容易烧毁元件或者使人体轻微触电（这点在显示器上面最为明显，很多机箱壳带电的时候，把VGA端子断开，发现就没问题了，这个就是显示器本身的问题）。

2.最好用独立的墙插

电视启动时候的电流很大，会影响到其他电器的正常工作，所以最好不要用小拖线板，那些往往承受不了这么大的电流，容易在触点处形成高温氧化层。其他电器如空调、冰箱，在启动的时候电流也很大，会干扰到电视的正常工作，所以最好用独立的墙插。

3.是否要定期除尘？

电视除尘是晚期的事了，最好是开始就不要让灰尘进去。现在的电视，上边基本都开了散热孔了，所以平时盖好一块布是关键。如果要除尘，关闭电源以后数小时，待高压包放电完毕，再开机壳，用一支硬毛毛笔先刷一遍，然后用橡皮吹嘴吹掉扫下来的灰就OK了，不像PS2这么麻烦。

4.屏幕一定要定期擦拭

如果是高端的彩电，这个是非常关键的。好的屏幕上面都有一层防反射、防静电镀膜，灰尘在上面附着久了，就被固化在镀层里面了，所以在看到电视上面已经有一层很均匀的灰尘的时候，就要考虑擦一下了。3M的抹布比较好用，不过不一定有的卖，而且还比较贵，可以用普通的眼镜布或者揉成一团的擦镜纸代替，只要注意一个原则：压力越小越好，布越软越细越好。

5.雷雨天气拔掉所有插口

雷雨天拔掉天线是常识，但是现在都是有线电视，需要拔吗？答案是肯定的，只要网络内部有一个外露的内芯部分，雷电就可能通过其到达你的电视机，包括220V电源线也是一样。也许对个人来说电视机因此而爆炸是一辈子也遇不到的事，但是对整个用户群来说，几乎天天都有发生。

6.等离子和液晶电视的特别要求

这类平板电视对温度和湿度的要求比较高，因为发热范围均匀，面积大，如果温度湿度不对的话，会使整个面板扭曲，长期下去由于视角的偏差，必然导致屏幕亮度或色彩的不均匀。

7.液晶电视不要随便拆

普通CRT管在放电几个小时以后是安全的，但是LCD电视却没这么方便，CFL换流器可能会很长时间保持1000V以上的高压，电个半身不遂就不好玩了。

8.平板型电视如果里面出现了水汽怎么办？

不要着急，拿一个100w的灯泡，隔1m远慢慢烤干……还没有完，这个时候水汽还集中在机器内部，只要温度一下来，水汽还是凝结在屏幕表面，所以要用一个风扇在侧面吹上少许时间方可。当然直接开机也可以，平板电视本身不就是个电烤箱吗？但是水汽太多的时候最好不要这样，因为对这样金属元件的表面会加速氧化。

9.擦拭LCD面板要注意什么？

最要注意的就是不要用力，面板里面的偏振片由于外力作用会发生形变，导致颜色不统一，不过好在不影响整体的使用效果。抹布同样不能用湿布，由于LCD屏幕表面的静电不多，所以灰尘沾得不是很牢，其实用鸡毛掸子就能解决问题了。

10.壁挂式的平板电视安装注意事项

首先是安全问题，建议不要安装在天花板上（自己寒一下先，不过国外是有不少人这么干的），因为安装在侧墙上面掉下来的事件都屡见不鲜，所以最好还是用支架放在地面或者柜子上面，另外还有下面的一条原因：散热非常重要，因为平板电视的散热大部分是通过背面的铁片来解决，所以即使要装在墙上，背后也一定要留足一块通风的地方，不然里面的电子元件加速老化的速度是非常惊人的。

11.背投电视真的看一段时间灯管就很快老化吗？

不能肯定，虽然质量好的背投用一段时间也会画面发暗，但是其原因不是灯管不行了，而是里面的灰尘太多了。拆开电视背面，看到一面亮亮的，那个就是反光镜，上面一定有灰，用"上等的麂皮"擦拭一番，然后再用脱脂棉除去屏幕内侧的灰尘（此时屏幕容易掉出去，记得反面找个人顶住）最后把三个镜头也擦一擦。全部清理结束，电视又和新的一样，无论是亮度、层次还是色彩！（好像是在说PS2的光头-＿＿＿-!）



文/roundcloud

Action Replay Max EVO全攻略

Action Replay Max是全球领先的电视游戏加强产品商--Datel公司生产的具有革命性的金手指，目前它被应用在PS2主机上。AR Max 3.10之后的版本被称为Action Replay Max EVO（以下简称EVO）。比起老版本的AR Max来EVO的功能更为强大，例如真正的图文用户界面、在线金手指码更新、游戏自动识别、支持U盘通信等等，我们甚至还可以用EVO来播放MP3、在线聊天和登陆Codejunkies论坛。另外，老版本的AR Max只能配合专用的Max记忆卡来使用，而EVO则可以直接使用普通的PS2记忆卡。从某种角度上讲，EVO已经是世界上先进的金手指工具了。那现在就让我们来了解一下它吧。

利用U盘来保存和管理游戏记录

以前大家都是用XPort2来做PS2记录的备份工作，但这个方式需要专用的USB连接线。在国内用的最多的是Bafo-100C，这根线在50元－70元左右，价格不算便宜，而且赝品太多，额外买这样一根线有点不划算。前一段时间也有用PS2Menu-K这样的软件来进行PS2记忆卡和PS2硬盘通信，以实现记录的备份。但这种方式操作比较繁琐，界面也不是很友好。EVO在这方面的操作则比较方便，而且U盘也逐渐取代软盘成为了大家首选的移动存储介质，在玩家群中较为普及。此外，现在*.MAX记录格式和*.XPS记录格式（Xploder金手指的记录格式）的转换工具也已经有了，所以很多玩家都选择用这种方法来做记录备份或者交换。

U盘的选购和准备

经过一段时间的试用，还有论坛上各位网友的测试，发现其实只要是USB接口的一些存储设备基本上都可以使用，比如带MP3功能的U盘，读卡器+CF卡，甚至数码相机都可以。一般我们使用普通的U盘就可以了，使用前建议大家先格式化U盘，最好是使用厂商提供的低级格式化工具做。注意要使用FAT16格式，并且不要分区。有少量产品会出现无法写入等不兼容状况，那就只能换一个了。

记录的备份

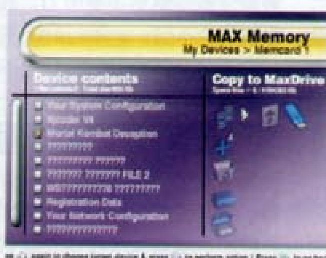
在EVO的主界面中选择第二项Max Memory，按×键确认，进入Max Memory Home的管理界面。接下来选择My Devices，进入到Choose Primary Device的界面。从左到右依次是：记忆卡1，记忆卡2和U盘。

选择当前你使用的记忆卡，按×进入Memory Card 1的管理界面。左侧的Device Content是你记忆卡中的内容，右侧是你将要做的操作选择，这些操作由上到下分别是：Copy（复制）、Move（移动）、Delete（删除）、Crush（压缩）、Uncrush（解压）。在左侧列表中选择你想备份的记录（可以同时选择多个），然后在右侧操作选择中选择Copy，并选择U盘，再按×键确认操作，就可以将选中的记录备份到U盘中了。

↑Memory Card 1中的Copy操作。

记录的还原

假设我们从网上获得了一个《武刃街 Bujingai》（美版）的游戏记录，将它拷贝到U盘上，并将U盘连接至PS2。启动EVO后，在Choose Primary Device中选择U盘，进入到MaxDrive的管理界面。在左边的列表中选择你想要还原的《武刃街》记录，然后在右边选择"Uncrush"操作，然后选择Memory Card 1并按×键确认操作。



↑将游戏记录从U盘中还原到记忆卡上。

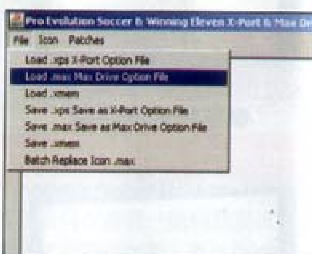
需要说明的一点是在记录还原的时候，一定要选择"Uncrush"的操作，而不是"Copy"或者"Move"。如果你选择"Copy"或者"Move"，那么你得到的只是一个AR Max格式的crushed（压缩）文件。

Max记录的转换

大家以前通常使用的是*.PSU和*.XPS格式，而现在EVO备份下来的记录以及从www.codejukies.com上下载的记录都是*.MAX格式，这给玩家带来了不便。那么这里就介绍一下支持*.MAX的记录转换工具。

假如我们得到了*.MAX这样的一个记录，我们要把它转换成*.XPS格式。那么运行记录转换工具MAX & XPS Conveter，选择File，然后选择Load .max MAX Drive Option File，加载你想转换的*.MAX的记录。加载完之后，选择File，然后选择Save .xps Save as X-port save Option，并选择你要保存的路径和文件名，最后选择"保存"，这样你就可以得到相应的*.XPS记录格式了。

反过来，如果是把*.XPS的格式转换成*.MAX的记录，就进行类似的操作，先Load .xps X-port Option File选择你要转换的*.XPS记录，然后选择Save .max Save as MAX Drive Option File，保存为*.MAX记录。



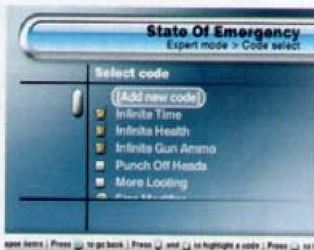
↑加载*.MAX记录的操作。

使用金手指码

使用自带金手指码

在使用金手指码之前，请先确认你的金手指光盘的区域版本。比如你拥有美版AR Max光盘的话，那么光盘上自带的以及将来通过升级得到的都是美版游戏的金手指码，不能适用于日版游戏。

AR Max系列有个很好的功能就是自动定位到你使用的游戏，但仅限于光盘内置或者在线更新获得的游戏。对手动输入的金手指码或者被更改过必须码的金手指码，这个功能就无效。



↑选择一些你要用的金手指码。

我们来用State of Emergency SLUS_20214这个游戏来举例。启动EVO后，在主界面窗口下，取出EVO光盘，放入State of Emergency游戏光盘。此时，它就会检测这张光盘，并直接把你带到相应的金手指码选择位置。选择你想使用的金手指码，并按"Start"确认。此时出现"Launch Game"的提示界面，选择Start Game。按"×"键确认，选择OK便可以进入游戏了。

创建新的金手指码

各种金手指工具增加、编辑和删除游戏密码的操作步骤基本上是类似的。有一点不同的是AR Max的必须码要在新建游戏名的时候输入，而不是新建完游戏名之后再单独输入。这里笔者以实况足球7国际版Winning Eleven 7 International SLPM_65498来举例。



↑输入这个游戏的必须码。

1. 在主菜单选择"Expert Mode"，然后选择"Add New Game"。
2. 在Text Entry窗口输入你要增加的游戏名，然后选择OK确认。
3. 在Code Entry窗口输入这个游戏的必须码。
4. 返回到Game Select窗口，你会发现在List中增加了这个刚才你新建的游戏，选择它进入。
5. 选择Add New Code。
6. 在出现的Text Entry窗口输入你要增加的金手指码名(例如：999999 WEN)，然后选择OK确认。
7. 在接下来的Code Entry窗口输入这条金手指码名下的密码。

重复步骤5、6、7，反复输入该游戏的其它金手指码名和对应的密码。输入完成之后，按"Start"，在Launch Game中选择Start Game，放入游戏光盘之后进入游戏，就能见到你刚才修改的效果了。

金手指码在线更新

AR Max系列金手指的设置保存文件由四个文件组成：icon.sys，codelist.bin，armax.ico和settings.dat。其中codelist.bin就是AR Max的金手指密码库，金手指码在线更新就是更新这个文件。

PS2端在线更新

用AR Max启动PS2后，如果你的PS2处于联网状态，它就会自动弹出一个提示，询问你是否需要在线查看更新情况，选择"Yes"确认（也可以在Settings设置中选择Manual Update Check进行升级）。然后它就会提供一份更新的情况，左边是新增加的游戏，右边是已有游戏新增加的金手指码。我们按×就可以进行更新操作了。

完成后，这些更新会保存到AR Max专用记忆卡上（如果是EVO版本的话，用普通PS2记忆卡也可以），以后就能随时调用了。

PC端在线更新 从PC端手动升级的方式比较麻烦。首先你必须在PC端安装MaxDrive客户端，注意它分为美版和欧版两种，和你使用的EVO金手指版本一致就可以了。运行MaxDrive PS2后，在PC Databases下可以看到一个Saves\（D:\），表示你的MaxDrive安装路径。在Saves\（D:\）点击上右键，然后选择"Download Codelist"，选"OK"确定。完成后，就会在你MaxDrive的安装文件下的Saves里面得到一个codelist.bin文件，这个就是最新的金手指密码库。


1 在PC上下载codelist的操作。

接下来用U盘拷贝或者XPort2的方法把你记忆卡中现有的AR max 设置保存文件传送到PC上，然后运行PS2记录修改工具：PS2 Save builder，打开这个AR Max Settings文件。如果你使用的PS2 Save builder是最新的0.8x版本的话可以直接打开AR Max格式的记录文件，如果版本较旧的话就还要先用记录转换工具把记录转换成*.XPS格式才能打开。

大家可以看到这个配置文件里面有前面提到那4个小文件（如果你以前从来没有进行过更新，有可能没有codelist.bin）。然后选择"Edit"—"Add File"，选择你之前下载的codelist.dat文件，把它添加进来，最后选择"File"—"Save As"保存，覆盖原来的那个文件。之后再把这个修改后的AR Max Settings文件传回到PS2就可以了。

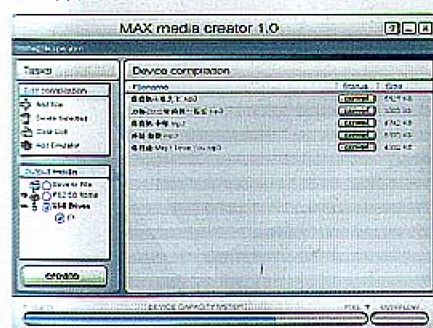
记录在线下载 这个功能让你可以从www.codejunkies.com的网站上下载美版或者欧版游戏的超级记录。类似金手指码更新，我们可以在PS2或PC端操作。这里简单介绍一下PC端的操作方法。


1 everything or nothing的官方记录。

首先还是需要在PC端安装MaxDrive客户端，运行之后然后大家在左边窗口可以看到一个Online Database，把它展开，这时出现两个目标：Online Community和Online Powersaves。前者是玩家们提供的记录，后者是官方提供的记录。在Online Powersaves中找到007 everything or nothing。用左键按住它并拖到左边窗口的Saves\（D:\）上（如果PC上接着U盘，你也可以直接拖到U盘上）。之后你就可以在你的MaxDrive的安装目录下得到这些你下载的记录。使用的时候，只要用U盘还原到PS2记忆卡上就可以了。

媒体播放功能

这是EVO特有的功能，可以播放大多数的*.AVI和*.mp3文件，其它格式比如MPEG，WAV，MP4，Video CD和Super Video CD就需要用工具转换成*.AVI或者*.mp3格式。我们来看看怎么在EVO里面播放MP3，其它功能大家可以自己摸索。


1 将MP3文件转换到U盘上。

首先大家需要在PC端安装Max media creator，目前版本是1.0。运行该程序，选择"Add File"，把你需要播放的mp3添加进来。然后选择左下角的USB Drivers。

最下面的指示条是U盘的预计容量。然后点击"CREATE"。输出生成完成之后，在你的U盘上就可以得到EVO专用的mp3格式，不过中文文件名无法正常显示。

启动EVO，在主界面选择Media Player，然后插入U盘，检测通过后就可以播放了。说句实话，这个功能的实用性值得怀疑，估计很少有人会在金手指工具上播放MP3或者AVI吧。但这至少也代表了金手指工具在技术上的一种创新和先进性。

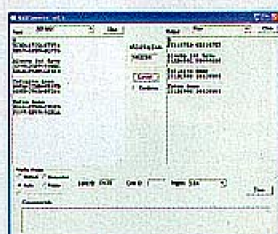
Action Replay Max金手指码的转换

接下来介绍一下AR Max格式与其他格式金手指码的互相转换。

Action Replay金手指码的官方网站www.codejunkies.com的美版和欧版镜像站分别提供了相应版本的AR Max格式金手指码。现在这个网站已经停止Action Replay2 v1和Action Replay2 v2格式的金手指码更新，较新游戏都是AR Max格式。

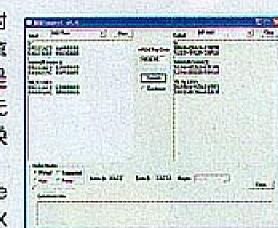
AR Max格式的金手指码转换我们使用MaxConvert这个软件，它的最新版本是0.6。AR Max格式同其它一些格式（比如Action Replay2系列、Xploder系列）在编码方式上有非常大的区别，要更好地理解它，就需要从RAW格式去分析。为了更好地区分，一般我们把Action Replay Max的RAW格式称之为Max Raw格式。

AR MAX转成其它格式 例如我们找到了美版Silent Hill 4的AR Max金手指码。打开MaxConvert 0.6，把AR Max的金手指码拷贝到左边的Input窗口里面，然后在上面选择"Action Replay MAX"，在右边Output窗口的上面选择"RAW"。点击中间的"Convert"，这样在右边的Output窗口就得到了RAW格式的金手指码。


1 Action Replay Max转成RAW。

同样如果你要的是Action Replay2 v1格式，那么只要在右边Output窗口的上面选择"AR2v1/GS2v1"，再进行"Convert"就可以得到了。

其它格式转成AR MAX 这种转换相对比较麻烦。拿日版游戏《剑豪3》（Kengo 3）举例，假设原来是Action Replay2 v1的金手指码，那么我们要先把它转换成RAW格式，再把这个RAW格式转换成Max Raw格式，请大家注意转换器下面的选择：选择"Sequential"模式，Game ID使用0A22，Code ID使用1A234，Region选择Jap。修正一下MAX Raw的Bug。然后在这个修正后的MAX Raw金手指码转换成AR Max金手指码。注意：这里要选择"Manual"模式。


1 Max RAW转成AR Max格式。

AR MAX转换小规律 MaxConverter虽然是目前最好的AR Max转换器，但是还是存在很多的Bug和不完善的地方，最大的问题在于必须码上面。如果要具体说因为涉及到必须码的制作问题，不是三言两语可以说清楚的。因此我总结了一个很实用的规律，简单的说，如果AR Max的必须码是2行或者3行的，那么把Action Replay Max转换成其它格式用上面介绍的方法基本上没有问题，否则就不一定了。

我想大多数的玩家只要学会把AR Max格式转换成其它格式就已经足够了，至于其它格式转换成AR Max不需要刻意掌握。如果在转换中遇到什么困难和问题，大家可以在笔者的论坛www.fullcodes.com里求助讨论。

Action Replay Max EVO的展望

很多玩家喜欢用EVO主要有三个原因：可以在线升级美版或者欧版的金手指码；可以使用U盘备份和还原记录；不需要专用的记忆卡或者金手指卡。

但是美版和欧版之外区域的游戏软件使用起来就不是很方便了。就目前的情况来看，在技术上是可行的，但这是一件不太划算的事情。原因有这么几个：

1.我们暂时没有很好的办法处理Game ID的问题。美版和欧版的Game ID都是官方根据游戏编号发布，所以如果我们要解决其他版本游戏金手指码的问题，那么就需要弄一个针对它们的Game ID的对应表，这需要投入大量的人力。

2.输入金手指码也是一件麻烦事。至今为止，笔者还没有听到哪个玩家说手动输入AR Max金手指码方便，都觉得比较慢。因为官方网站没有提供美版和欧版之外的服务，所以像日版这样的游戏金手指码只能手动输入。

3.必须码的问题。AR系列的金手指在必须码上面是一个很大的弊端，玩家们也许已经可以觉察到了，有些游戏的其它格式的必须码只要一行就可以了，为什么Action Replay系列的金手指码就那么长？无论是在制作还是使用方面，都带来了不小的麻烦。

所以笔者在这里建议大家，对日版、中文版等游戏最好还是使用其他种类的金手指工具。在文章的最后，让我们一起期望www.codejunkies.com可以对日版、中文版游戏有所照顾，让国内玩家更好的Enjoy Action Replay Max EVO！

□文/fullcodes.com

GAMESOFT SCHEDULE

截止统计时间
2004年10月28日

全硬件新作情况发售表

PLAYSTATION 2

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
月18日	名侦探柯南 大英帝国的遗产	名探偵コナン　大英帝国の遺产	AVG	BANDAI
	BEATMANIA2 DX 8th style	BEATMANIA2 DX 8th style	MUG	KONAMI
	ZOIDS STRUGGLE	ZOIDS STRUGGLE	ACT	TOMY
	桃太郎电铁USA	桃太郎电铁USA	TAB	HUDSON
月25日	超级上海2005	スーパー上海2005	TAB	SUPERFISH
	帝国千战记	帝国千战记	SLG	INTERBRAIN
月27日	勇者斗恶龙8	ドラゴンクエストVIII	RPG	SQUARE-ENIX
月2日	CAPCOM FIGHTING JAM	カプコン　ファイティング　ジャム	FTG	CAPCOM
	NBA实况2005	NBAライブ2005	SPG	EA
月3日	GT赛车4	グランツーリスモ4	RAC	SCE
月9日	网球王子RUSH AND DREAM！	テニスの王子様 RUSH AND DREAM！	SPG	KONAMI
月16日	合金装备 索利德3食蛇者	メタルギアソリッド3スネークイーター	ACT	KONAMI
	复活传说	テイルズ　オブ　リバース	RPG	NAMCO
2004年秋	洛克人X8	ロックマンX8	ACT	CAPCOM
2004年冬	超人特工队	Mr.インクレディブル	ACT	D3PUBLISHER
	风云幕末传	风雨幕末传	ACT	元气
	机动战士高达 高达vs.Z高达	机动战士ガンダム　ガンダムvs.Zガンダム	ACT	BANDAI
	120日元	120元	ETC	INTERCHANNEL
	决战3	决战3	SLG	KOEI
	影牢2	影牢2	AVG	TECMO
	兽王记	兽王记	ACT	SEGA

XBOX

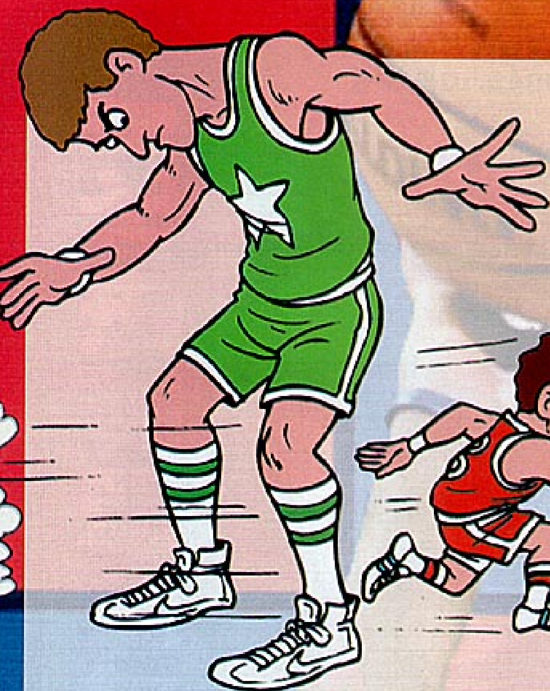
发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
月11日	★光环2	HALO 2	FPS	MICROSOFT
月25日	XBOX VIDEOCHAT	XBOXビデオチャット	ETC	MICROSOFT
2004年11月	布林克斯2Battle of Time&Space	ブリンクス2バトル・オブ・タイム&スペース	ACT	MICROSOFT
月16日	OUTRUN2	アウトラン2	RAC	SEGA
2004年12月	超人特工队	Mr.インクレディブル	ACT	D3PUBLISHER
	合金之狼CHAOS	メタルウルフカオス	STG	FROMSOFTWARE
2004年末	★SUDEKI	スデキ	ACT	MICROSOFT
2005年	SPIKEOUT BATTLESTREET	スパイクアウト　バトルストリート	ACT	SEGA

NINTENDO GAMECUBE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
2004年11月	NARUTO-激斗忍者大战3	NARUTO-ナルト-激斗忍者大战！3	ACT	TOMY
月29日	★星际火狐	Star Fox	STG	NINTENDO/NAMCO
月2日	超人特攻队	Mr.インクレディブル	ACT	D3PUBLISHER
月9日	机动战士高达 高达vsZ高达	机动战士ガンダム　ガンダムvsZガンダム	ACT	BANDAI
2004年冬	杀手7	Killer 7	ACT	CAPCOM
	★火焰纹章 苍炎的轨迹（暂定）	ファイアーエムブレム 苍炎の轨迹（暂题）	SRPG	任天堂
	家园	Homeland	SLG	CHUNSOFT
	超级机器人大战GC	スーパーロボット大战GC	SLG	BANPRESTO
	指环王3中土第三纪	ロード・オブ・ザ・リング中つ国第三纪	ACT	EA
月27日	★生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM

GAMEBOY ADVANCE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
月4日	★塞尔达传说——不可思议的帽子	ゼルダの传说　不思议のぼうし	A·RPG	任天堂
	★王国之心——记忆之链	キングダムハーツチェーンオブメモリーズ	A·RPG	SQUARE·ENIX
	真·女神转生 恶魔之子	真·女神转生デビルチルドレン	RTS	ROCKETCOMPANY
月18日	七龙珠ADVANCE ADVENTURE	ドラゴンボール　アドバンス　アドベンチャー	RPG	BANPRESTO
	合金弹头ADVANCE	メタルスラッグアドバンス	ACT	SNKPLAYMORE
月25日	忘却的旋律	忘却の旋律	ETC	BANDAI
2004年冬	机动战士高达SEED DESTINY	机动战士ガンダムSEED DESTINY	ACT	BANDAI
2004年内	★超级机器人大战OG2	スーパーロボット大战オリジナルジェネレーション2	SLG	BANPRESTO



球路相逢

——SEGA与EA的正面对话

本年度运动游戏市场的竞争异常激烈，SEGA为抢占市场将旗下所有的运动游戏系列都以超低价出售的销售策略已初见成效。迫于巨大压力下的EA受制于SEGA的低价策略，破天荒地将《NBA Live 2005》的售价大幅下调10美元，为39.99美元。不但如此，双方更在发售时间上大作文章。双方几乎同一时间宣布将各自旗下的“NBA游戏”提前发售，SEGA将《ESPN NBA 2K5》的发售日期提前一周于9月28日发售，EA也当仁不让将《NBA Live 2005》提前至9月29日发售。这一切都表明双方在北美运动游戏市场这块巨大蛋糕面前的针锋相对，但不管怎样，毫无疑问最后收益的是我们玩家，因为这样我们就能用更少的代价玩到更好的游戏。

两个风格截然不同的NBA——篮球游戏的双龙会

《NBA Live 2005》（以下简称《2005》）

由世界头号游戏软件商EA出品的《NBA Live》系列从94年诞生至今刚好走过了10多个春秋，由于系列的历史悠久以及EA一直奉行的全平台对应策略使该系列得到了其他篮球游戏所无法比拟的著名度，每逢新作推出都能引起篮球游戏迷广泛关注甚至轰动。系列作在经过多次重大改革后渐渐步向成熟，也越发确立了追求爽快的游戏系统。由于得到NBA的官方授权，所以游戏中庞大的球队、球员、球衣甚至一些比赛模式的命名等均和真实毫无二致。



在比赛前还可以选择不同年代的球衣，怀旧的玩家可绝对不能错过。

画面（7.5分）

总的来说，《2005》对人物建模、球员容貌和球场地板的制作有一定提高。但或许机能的缘故，就笔者接触到的PS2版画面显得比较模糊和暗淡，包括人物、球场等所有场景的帖图分辨率都处于一个较低的水平，整体的效果也就大打折扣。甚至用比较远的角度进行游戏，初看上去的感觉就像《Silent Hill》系列那样加入了噪点特效。



↑游戏画面

音效（9分）

《NBA Live》系列历来的优势之一便是游戏的音效，在《2005》中，无论接传球时手心碰球的声音，扣篮时握球撞击篮圈的声音，球鞋与地板摩擦的声音，皮球空心入篮时球网发出的声音都极为逼真，甚至NBA比赛那些独有的极具动感的临场背景音乐都得到了高度还原。更厉害的是，制作人请来TNT电视台几位著名的解说员进行声音录制，在正式的比赛中，大家可听到麦克·弗雷特罗（Mike Fratello）和马夫·艾伯特（Marv Albert）那熟悉的声音，而

（转下页右）

《ESPN NBA 2K5》（以下简称《2K5》）

不知不觉，由美国SEGA旗下的Visual Concepts工作室开发的《2K5》已是系列的第6作。原系列名《NBA 2K》从1999年在DC上推出的第一作就注定了其将和EA的《NBA Live》一道争夺头号NBA游戏的命运。因为《NBA 2K》的起点太高了，以至于让人很难相信这个是该系列的第一个作品，可惜系列前两作只在国内普及率一般的DC上发售使该系列一直未能得到她应有的关注。直至DC在2001年的陨落使《NBA 2K2》得以在多平台发售，也使系列走上了稳健发展的道路。也由此时起，《NBA 2K》系列终于走进了更多玩家的眼球，《NBA 2K2》的高品质不但得到了篮球游戏爱好者的一直认可，同时也使众多的《NBA Live》系列玩家转投到《NBA 2K》系列的阵营。为了进一步提高该系列的知名度，也为了得到更充实的NBA相关资料，从《NBA 2K3》开始，SEGA和全球著名的体育频道ESPN建立了合作伙伴关系。在2003年发售的系列作，将游戏正式改名为《ESPN NBA 2K4》。为了进一步扩大系列的影响力，最近发售的《2K5》更首次改换了封面人物，请来了卫冕冠军底特律活塞队的当家全明星中锋——本·华莱斯担任游戏的代言人。或许这也暗示了《2K5》将在游戏的内容上也会有着脱胎换骨般的改变。

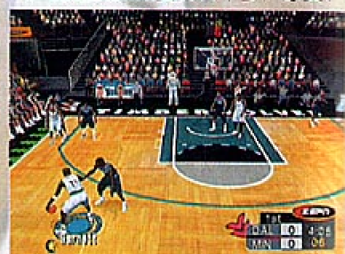


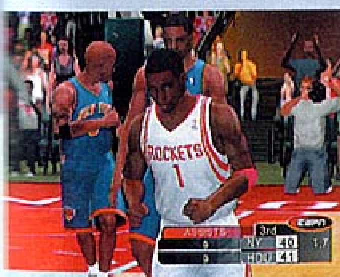
↑SEGA——NBA 2K5 PS2版的封面

画面（9分）

同样角度下，明显可见《2K5》的效果比《2005》更胜一筹。不用怀疑，使用了“三线通道渲染”技术的《2K5》在画面的表现力上甚至已经抛离了《2005》一个档次。即使在机能稍弱的PS2中，《2K5》的画面已经达到了一个很高的水平，整体画面比《2005》更加明亮。球场地板的反光效果比《2005》的暗淡无光要真实不少，球员、







场边的解说席、广告牌、拉拉队、吉祥物甚至球童和佳得乐的饮料箱等都仔细使用了多边形制作，帖图也是精细可辨。与《2005》的“场外物”模糊不清，多边形数量极少形成鲜明对比。就连观众也比《2005》更具立体效果，色彩也更丰富。在发界外球等近镜，甚至能清晰看到球员手臂上的文身图案和极具层次感的肌肉纹理。游戏逼真地再现了麦克格雷蒂那标志性的睡眼惺忪眼神。

音效（8分）

与《2005》首首耳熟能详的经典乐曲相比，《2K5》在比赛时的音乐更多的是游戏原创的，可惜这些背景音乐的素质比较参差，大部分音乐都显得节奏感不强或激情不足。虽然观众的呼声加入了一些个人独特的呐喊口号，但这反而衬托出球场气氛略带些许冷清。ESPN解说员偏向平淡的解说风格与《2005》解说的激昂在游戏中表现也存在差距，并且录制的语音也明显不足，出现冷场或重复语句的机会较多。

模式（8.5分）

除了一般的正规比赛模式外，《2005》还为玩家提供了很多原创的游戏模式。虽然没有《2005》那个喧哗热闹的“全明星周末”，但可以说《2K5》几个创意十足的原创模式也同样极具娱乐性，甚至更耐玩。尽现米国街头篮球文化的“街头篮球模式”（Street），



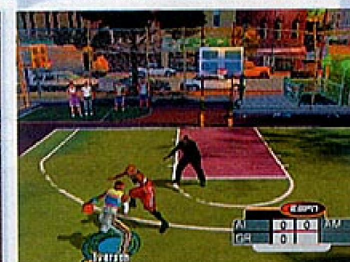
↑主菜单画面



↑原创的街头篮球模式菜单画面

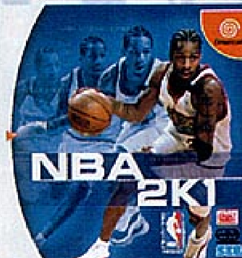
这个有趣而又规则独特的比赛玩法就已经够玩家琢磨一段时间了。还有创建个性选手，通过单挑和训练从而逐渐成长的“24/7模式”。当然还少不了与“王朝模式”抗衡的极其耐玩的经营球队的“球会模式”（TheAssociation）。


↑相当耐玩的“24/7模式”规则丰富多变，画面极具特色而又华丽。


↑“街头篮球模式”中规则最特别的“21分”比赛。

系统（8分）

刚开始接触《2K》系列的《NBA Live》玩家一般都有这样的一个念头：《2K5》不够好玩。确实，在充满游戏感觉的《2005》面前，《2K5》会显得游戏性不足，爽快度不够，因为从一开始《2K》系列所走的就是与《NBA Live》相反的道路。日久见真章，如果你是真正的篮球爱好者，并且注重的是篮球游戏的拟真度，那么请相信我，《2K5》将是你最佳的选择。这是因为《2K5》的制作理念与你的想法是一致——追求严谨真实的比赛系统，在《2K5》中你能得到其她篮球游戏所不能给予你的真实感。



↑SEGA——NBA 2K1 DC版的封面

↑SEGA——NBA 2K DC版的封面

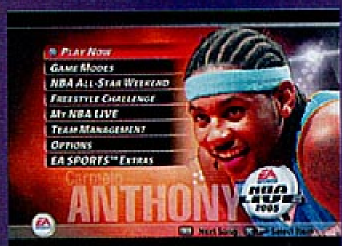
有别于《2005》，《2K5》的比赛节奏大多情况下都能控制在一个相当合理的范围内。

（接上页左）

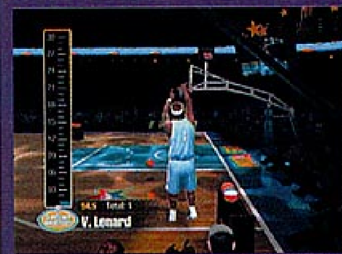
在全明星周末的赛事中，昔日的火箭队球星肯尼·史密斯（Kenny Smith）将和厄尼·约翰森（Ernie Johnson）搭档为我们带来极富激情的即场评述，这些都衬托出游戏更激烈的比赛气氛。

模式（8.5分）

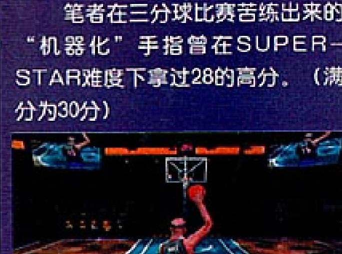
本作在前作众多正规比赛模式的基础上追加了一个全新的模式——全明星周末。扣人心弦的三分球比赛，高潮迭起的扣篮比赛，都能通过我们的双手一一实现。试想在三分球比赛中获得比“大鸟”伯德历史最高更高的分数，比乔丹和卡特更高难度的扣篮动作是多么激动人心的啊！除此以外，《2004》新增的类似与《球会》系列的“王朝模式”（DYNASTY Mode）进行了大规模的改造，更有深度、更丰富的经营方式，使创立属于自己的王朝乐趣大增。



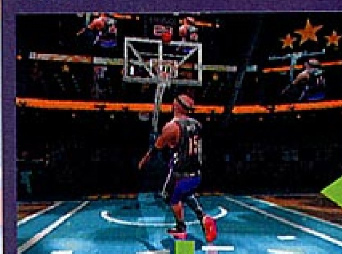
↑主菜单画面

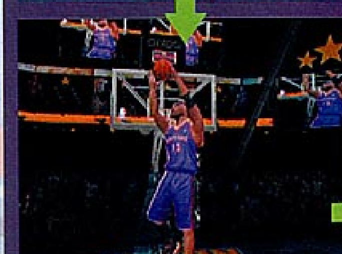


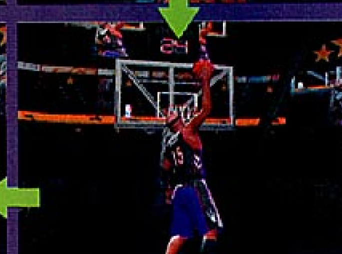
笔者在三分球比赛苦练出来的“机器化”手指曾在SUPER-STAR难度下拿过28的高分。（满分为30分）



卡特小试牛刀的空中接球转身360°大回环扣篮。笔者吐血推荐这个极具魅力的模式，大家千万不要错过啊。



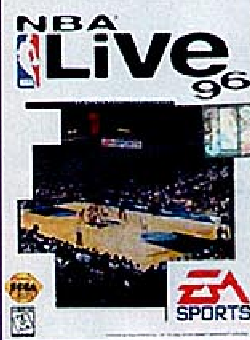


系统（7.5分）

相信接触过《NBA Live》系列的玩家在玩过《2005》都会有这样的一个结论：《2005》的游戏框架相比《2004》基本没变，改变的是框架以内的内容。

首先，备受关注的“FREESTYLE”（自由风格）操作系统加入了“空中”（FREESTYLE AIR）的元素。比如当球员跃起在空中意欲扣篮，而此时正好又有防守球员封盖，那么这时候玩家可以通过再一次按


↑EA——Live 96 MD版的封面

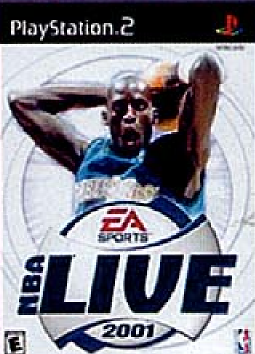
扣篮/上篮键改变球员在空中的动作。试想"飞人陛下"那标志性的腾空后犹如滑翔的拉杆上篮动作吧。空中自由风格的另外一个颇有意思的地方便是体现在进攻篮板上。根据按键操作的不同，玩家可以像真实比赛那样选择将篮球直接摘下再投篮，还是直接空中补篮或甚至将皮球补扣入篮圈。这个全新元素不但为我们的操作带来了更大的自由度，还使篮球的一些基本动作得以再现，比赛的场面也由此更趋丰富和精彩。并且前作所向披靡的利用（地面）"FREESTYLE"盘球突破的威力被大幅削弱使游戏的平衡性得到了更进一步的提高。

在游戏模拟篮球比赛的真实性上，《2005》也尽可能地修正前作一些不合理的地方。例如回防的速度过快在《2005》就得到了很大的改良，即使在SUPERSTAR难度下，我们也可以在抢断成功后获得单刀的快攻机会继而顺利地得分了，而不再像前作那样总受制于电脑球队球员闪电般的回防速度上。并且电脑AI控制球员的回防意识和进攻意识都有了很大提高，前作在抢到后场篮板就能肆无忌惮地打快攻，不但进攻方的球员全线快速压上，而且对方的球员此时还只是按照原来的速度不紧不慢地在后场"走"（绝对算不上跑）。而今作防守方球员在回防时则比较迅速，进攻方的控球后卫也会更真实地在走向抢到后场篮板的队友身边，在接到传球后再组织攻势。因此，要在快攻中得分就必须建立在成功防守或对方失误的基础上，快攻得分也就控制在一个比较合理的范围内。因此本作的进攻也显得更有章法，不同位置球员的分工也更明了，依靠快攻制胜的朋友也是时候学会耐心地打半场阵地战了。


↑EA——Live 97 MD版的封面

至于投篮的命中率方面，本作会根据是否受到干扰以及距离而细分，就如远距离的投篮，如投篮出手时受到干扰，那么命中率就会大幅下降。也不会出现像前作那样三分球比中距离投篮更准的情况。而在被大家所滥用的PRO HOOPS（跳步）键的作用削弱也是不得不提的改进之一，《2005》加入强行跳步会造成撞人犯规的设定，使我们已不能再卤莽地用《2004》那套肆无忌惮的霸王硬上弓跳步打法了。本作还重新定义了"体重"的概念，尤其表现在不同球员在打背对进攻时有明显不同。比如使用奥尼尔就能很快挤到篮下，但若使用艾弗森则无论如何也是挤不到篮下的，而且就只有是被挤出来的份儿。当然你也不要指望奥尼尔的个人能力能每次都这么轻松就完成攻势，因为电脑会在适当的时候给予你两人，甚至三人的包夹。前作猛按抢断键都不会打手犯规的设定在本作也作出了改进，要想成功抢断就必须看准时机才好下手，不然就等着给别人罚球的机会吧。

在比赛节奏基本和《2004》一样的情况下，由于球员的带球、跑动等动作的速率较快，并且皮球在大多情况下也处于较高速的运行状态下，因此整个比赛的节奏自始至终都保持着一个很高的速度。很遗憾地，胸前传球以及空中传球速度过快的问题还是没有得到修正，甚至从《2000》开始就存在的抢篮板球后空中高速转身高速传球的这个超乎常理的动作都依然健在。不过《2005》依旧流畅和华丽的动作仍是我们不得不称赞的地方，不同球员不同的投篮动作、带球突破的动作、突然跨步抢断的动作、带球转身、抢篮板卡位等这些篮球的基本动作都显得很格外逼真。而多个空中接力的动作在作出了改良后，也使游戏有着更高的观赏性。


↑EA——Live 2000 PS版的封面

另外一些制作上的设定没有作出更仔细的调教使游戏最终没能达到一（转下页右）

在游戏中，不论球员的动作、跑动以及皮球的运行都和现实的速度相差不远，显得很有实在和重量感，也因此令游戏的感觉与真实比赛更加接近。

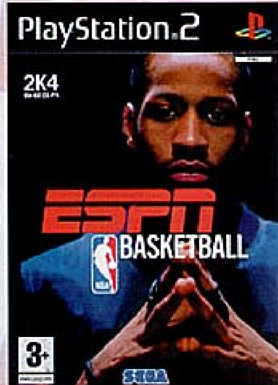
依靠球员的个人能力已很难再能控制整个比赛。就如前作后卫或前锋使用跨下运球能轻松突破的招式在本作的威力已有相当程度的调整。这是因为防守方的球员会更懂得利用身体拦截你的突破方向，并且跨下运球的盘球方式速度有所下降，而更容易遭到对方的帖身防守而难以施展。因此如要突破成功，还是踏踏实实地少做花俏的动作，看准时机利用突然加速和力量从对方的身旁突破，如果还是不行请不要再个人主义了，这样只会更加阻碍你的攻势，通过传球转移找到突破口吧。另外《2K4》球员夸张的盖帽也作出了修正，因为球员的弹跳速度和高度，手掌的覆盖范围都下降了，即便是姚明或华莱斯都会经常出现够不着皮球的高度，而everyone板对方从他们的手指尖上投篮命中，前作艾弗森奇迹般地盖帽奥尼尔的场景已就更不可能在《2K5》中看到了。而且成功盖帽后皮球的运行轨迹更真实了，我们可看到皮球遭到拦截后不再千篇一律地往后场飞，也有可能出现防守球员手指尖仅仅碰到了皮球，令对方的投篮三不沾的情况。


SEGA——NBA 2K1 DC版的封面

在篮板球方面，本作在前作基本成熟的设定上又再迈进了一步，可以看到在争抢篮板的球员会更积极地用互绕前或用身体卡位抢占篮下的有利位置。而球员抢到有利位置后还要根据起跳的时机和力量等因素而决定篮板球的归属。如起跳过早或落空时的力量不足都有可能被对方从身后摘下皮球。而在篮圈以下附近位置起跳易造成干扰球（Goaltending）违例这个设定似乎太严苛了点。与《2005》奇烈的投篮出手时机造成投篮命中率不高相反，《2K5》在默认的游戏设置下投篮的命中率明显过高，如果节奏把握得好，并且投篮球员的三分球能力在75或以上，即使面前有人防守，命中的机会还是较高。如果在篮下或中距离，只要不是超高难度的动作，命中率就更达到80%以上了，三秒区附近的勾手命中率也还是太高。可以说，在投篮命中率方面，两部作品走到了两个不同的极端。


↑过高的勾手命中率使每一个人都能成为"天勾"贾巴尔。

另外不得不提的是加入作用类似于《2005》的Hop Step（跳步）键，为前作被荒废了的中锋战术注入了活力，强打篮下至三秒区附近按跳步键转身投篮的命中率较高，如若被人夹击无法动弹，则可分球到外线没人防守的队友，实施Inside-Outside的战术。在这里还不得不说的是，使用这个键的一个极为明显的BUG，这就是当球员在带球后跳步转身拿球后，在很多情况下居然还可以又一次放下皮球带球！而且这个极明显的"双带"违例居然没有吹哨！只希望在下一作中这个恶性BUG能得以消除吧。


↑SEGA——NBA 2K4 PS2版的封面


↑SEGA——NBA 2K3 PS2版的封面

可以说，本作在攻防平衡性以及AI水平上都是系列以来最高的。不论是我队的球员还是电脑球队的球员都懂得做无球跑动寻找防守的空当位置。例如在快攻中前锋会更快的切入到篮下接应传球，又如电脑会利用其球队的核心球员吸引你双人夹击后突破分球，并且电脑球员还会经常做投篮的假动作，如果玩家"不幸"上当起跳，电脑还会根据该球员的投篮能力而利用不同的方式进攻，如射手会选择被骗球员刚落地的时候投球，而爆发力强的球员则会利用这个机会迅速闯入篮下扣篮。电脑AI还懂得为无球球员作单挡等。甚

至乎，如果玩家出现外线球员错对防守内线球员的情况，那么电脑会很聪明地让她的内线球员硬打你的球员。总的来说，球员的走位更积极聪明，战术意识极强，电脑进攻的战术套路更多变，与之对战的乐趣大增。

比较遗憾的是，《2K5》球星的个性化动作仍然很少，部分上篮依然十分



夸张，并且不同球员的动作都差别不大，我们仍然可看到中锋能做出后卫动作，例如笔者就曾试过用姚明作出空中转身180°低手挑篮那样不可思议的动作。

马布里遭到四人防守后，以超高难度动作入篮的连环组图。《2K5》出现这个惊世动作的频率和命中率也实在太高了吧。

虽然《2K5》仍存在不少制作上的缺陷和问题，但游戏更严谨的系统设计以及更高的拟真度，从而带给篮球爱好者那种最原始的竞技激情是其他篮球游戏所无法比拟的。

附：《ESPN NBA 2K5》球员能力值解析

Rate	综合能力	peed	速度
Close	近距离投篮能力	Pass	传球能力
Med	中距离投篮能力	PostOff	内线进攻能力
3pt	三分球能力	PostDef	内线防守能力
FT	罚球能力	RebOff	进攻篮板能力
Layup	上篮能力	RebDef	防守篮板能力
Dunk	扣篮能力	Stam	毅力
Block	盖帽能力	Dur	体力
Steal	抢断能力	Def Awr	防守意识
Handle	控球能力	Off Awr	进攻意识



后记

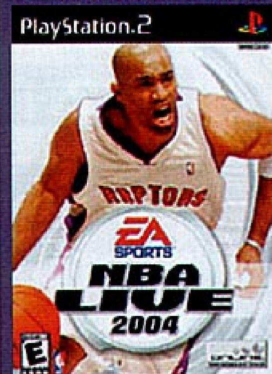
由于篇幅的关系，关于篮球游戏的文章就暂告一段落了，其实《NBA Live 2005》和《ESPN NBA 2K5》两个游戏都有着相当深度的系统，都是我们很值得细细品味和研究的游戏。但对于笔者来说，两个游戏都有着一个致命的缺憾——史上最伟大的篮球运动员——篮球的上帝——空中飞人——迈克尔·乔丹（Michael Jordan）因个人肖像权的原因没有出现在游戏赛场上。在此放上他曾经的最后一投，以此祈望他能在下一年度的游戏中粉墨登场吧。



(接上页左)

个更高的拟真程度。例如在篮板球的判定上就是一个颇大的问题，经常可看到几名球员起跳抢篮板但却碰不到球的情况发生。还有球员投篮被盖帽后硬直的问题，使玩家只能眼巴巴地看着对手的快攻得分。这些制作上的细节，希望能在下一作中得到改善。

最后，不得不说本作毁誉参半的电脑AI。在与电脑的对战中，进攻中，AI会寻找出玩家的防守空当，选择不同的进攻方式，例如在内线出现明显的空位时，电脑球队的后卫或前锋会直接突破上篮。而如果射手进入射程范围内，并且附近无人看管，则他会毫不犹疑地起手投球。他们也会懂得通过传递配合组织有效的攻势，使玩家出现防守漏洞。当然电脑在最后时刻的超高命中率的问题仍然存在，



↑EA——Live 2004 PS2版的封面

但已经比《2004》那每逢3分必入的设定要好不少了。但在防守中，最高难度下电脑那几近天衣无缝的个人防守就做得有点过头了，在《2005》即使你做很多次的假射动作，他们都像能读懂你心理一样，只会站在原地不动，若你投篮的话，就会遭到防守球员的盖帽。即使你想利用盘球个人突破也好比登天，电脑的身体就像有磁力一样吸附在你身上。更不合理的是，即使球员双方身体没有任何接触，防守球员也能限制玩家控制的球员的传球或跑动，也就是说在他们身体以外的一定范围内都有防守判定。当你好不容易找到空当的时候，电脑球员那超强的补位意识和速度似乎也超过了真实范围以内。

更可气的是，电脑控制的队友跑位极为迟缓，以及战术意识的薄弱，更使组织起有效攻势的难度更大。经常可见阵地战中几名球友同时在球场一侧背对篮圈伸手要球，却对另一侧的巨大空当置之不理，现实中球员半场大范围的无球跑动更甚是少见。所以要进攻得分，就必须要靠几种套路打法才能打开局面，这样久而久之就会尽显乏味，并且篮球那变幻莫测的战术以及很多应有的乐趣也由此被抹杀了。还有我队球员单对单防守能力过弱的问题也一直没能作更好地处理，与电脑的防守相比，玩家控制的球员防守范围则要小很多，电脑球员在极为狭窄的位置中幽灵般带球轻松突破是常有的事，而我们能做的只能是交由电脑控制的球友防守对方带球的球员，自己则控制高大的球员随时补位，但这样对游戏的代入感也就打了折扣。

无可否认，EA对《NBA Live》系列的制作理念是追求游戏动作的华丽和爽快的节奏。即使游戏的真实性有所欠缺，但没有复杂的操作，就正如游戏制作人单独制作了一个空中接力键为的就是让我们玩家能更容易地打出精彩的比赛，NBA极具观赏性的经典场面都能随时在游戏中看到，试问这种畅快淋漓的游戏感觉我们又岂能错过？

↑EA——Live 2005 PS2版的封面

附：《NBA Live 2005》球员能力值解析

Stam	体力	Pass	传球能力
Ovrl	综合能力	O.Aware	进攻意识
FG	两分球能力	D.Aware	防守意识
3PT	三分球能力	Speed	速度
FT	罚球能力	Quick	加速力
Dunk	扣篮能力	Jump	弹跳能力
Steal	抢断能力	Dribble	控球能力
Block	盖帽能力	Strgth	力量
O.Reb	进攻篮板能力	Hardy	心理素质
D.Reb	防守篮板能力	Ins.scr	内线能力

□文/芝加哥公牛队　编排/宇部

秘技天地

最近读者的热情真是越来越高了！这期的秘技天地采用的几乎都是读者们的来稿，真是万分感谢大家的支持！希望大家今后能更加关注秘技天地栏目，将自己研究出来的秘技偏方拿出来与大家共享。这期比较重头的秘技是PS2真人快打的终结技出招表，想必有不少玩家都是为了这些血腥暴力的终结技才会热衷于此系列的吧。金手指方面烙印战士比较注目，虽然本作节奏感稍慢，但整体风格比较硬派，值得一玩。好了，不多说了，还是让大家赶紧去享受自己喜欢的游戏吧。

责编/小沛

PS2.真人快打6

内蒙古 李帅

人名	终结技1	终结技2	自杀技
Ashrah	下下上上 △（近身）	前下前下 △（扫腿距离）	上下上上 △
Baraka	前上下 △（近身）	前下后前 △（扫腿距离）	下后上后 ○
Bo Rai Cho	下上前前△（扫腿距离）	上后前X（扫腿距离）	后后前前 △
Dairou	下上后后 □（扫腿距离）	下下后 X(近身)	后后后下 □
Darrius	上下后前 X（扫腿距离）		后前前 △
Ermac	下后后下 X（扫腿距离）	后下后下 ○（扫腿距离）	下上上下 X
Havik	下前前上 ○（近身）	前前前后 △（扫腿距离）	前上上上 △
Hotaru	前后上下 □（扫腿距离）	下前后前 △（近身）	上后后后 △
Jade	后前上前□（扫腿距离）	后前前前△（近身）	前前前后 △
Kabal	前上上上 X（近身）	上上下下 △（近身）	前上上下 △
Kenshi	前前后后 △（扫腿距离）	后前前后 △（扫腿距离）	下后后前 ○
Kira	后前前后 ○（Far）	上前下后 X（扫腿距离）	前后上后 X
Li Mei	前前前前 □（扫腿距离）	上后前前 ○（扫腿距离）	上下上下 X
Liu Kang	后后后前 △（扫腿距离）	上后前前 ○（扫腿距离）	下下下上 X
Mileena	前 前下下 □（扫腿距离）	上上前前 X（Far）	后下前下 □
Nightwolf	后前后前 □（Far）	下前下上 △（扫腿距离）	上上上上 X
Noob － Smoke	后前后前 □（Far）	上下下前（扫腿距离）	下上上下 △
Raiden	后下前下 □（扫腿距离）	上下前前 □（Far）	前上上后 □
Scorpion	前下前前 □（△ 扫腿距离）	前后前后 □（近身）	前上上后 □
Shujinko	上下下前 △（近身）	后上前前 □（近身）	下后下后 X
Sindel	后前前后 □（扫腿距离）	上上后前 X（扫腿距离）	前上上下 ○
Sub Zero	前后下前 △（近身）	后下前下 □（扫腿距离）	下上下上 △
Tanya	前下下下 □（近身）	上后前上 △（近身）	下下前上 X
Kobra	下后前下 ○	□□□□□	□□□□□

GBA.最终幻想2

最强武器：

最强刀：在最终迷宫有最四件强装备的地方，左上有密道，里面有着游戏里最强的刀。

吸魂剑：在地下城找道具那层的宝箱里有着对最终BOSS特效的"吸魂剑"，两剑就能搞定最终BOSS！

延安 li yang

GBA.我们的太阳·续

极速加skill大法：

这主要是利用蝙蝠来实现的。因为无论lv或skill有多少，只要干掉20只蝙蝠就能使skill上升一点，加上蝙蝠一打即死，因此靠蝙蝠来提升skill是很好的选择。

在往大圣堂的地道有个房间里有3只蝙蝠和一只灰色僵尸，先干掉所有敌人再上右上的房间去逛一趟，出来后回到刚才的房间，发现只有那3只蝙蝠还在，干掉它们然后再进出右上的房间，如此这般反复在这两间房间来回干掉蝙蝠，上升一点skill还用不了1分钟，很快就能使skill快速的提升。

广东 曾庆强

PS2.横行霸道 圣安

拿到$250000	R2、R2、L1、L1、左、下、右、上、左、下、右、上
无限装	R2、R2、L1、L2、左、下、右、上、左、下、右、上
HP上限	L2、L1、R1、R2、上、右、下、左、O、X、△
减星星	R2、R2、L1、R2、上、下、上、下、上、下
回复HP	R2、R2、L1、R1、左、下、右、上、左、下、右、上
一般武器	R1、R2、L1、R2、左、下、右、上、左、下、右、上
重型武器	R1、R2、L1、R2、左、下、右、上、左、下、下、左
暴力武器	R1、R2、L1、R2、左、下、右、上、左、下、下、下
加血及防弹背心	R1、R2、L1、X、左、下、右、上、左、下、右、上
增加警徽	R1、R1、O、R2、左、右、左、右、左、右
减少警徽	R1、R1、O、R2、上、下、上、下、上、下
恢复体力	R1、R2、L1、○、左、下、右、上、左、下、右、上
防弹衣	R1、R2、L1、X、左、下、右、上、左、下、右、上
变装1	上、右•2、L1、右、上、□、L2
变装2	下、R1、○、L2(2)、X、R1、L1、左•2
高尔夫球车	○、L1、上、R1、L2、X、R1、L1、○、X
批萨标志跑车	R1、○、R2、右、L1、L2、X•2、□、R1
批萨标志跑车二	R2、L1、○、右、L1、R1、右、上、○、R2
加长型跑车	R2、上、L2、左•2、R1、L1、○、右
坦克车	○•2、L1、○•3、L1、L2、R1、△、○、△
灵柩车	下、R2、下、R1、L2、左、R1、L1、左、右
条纹式跑车	右、L2、下、L2•2、X、R1、L1、○、左
垃圾车	○、R1、○、R1、左•2、R1、L1、○、右
路上车子暴走	R2、○、R1、L2、左、R1、L1、R2、L2
Pinktraffic	○、L1、下、L2、左、X、R1、L1、右、○
Blacktraffic	○、L2、上、R1、左、X、R1、L1、左、○
交通工具加速	右、R1、上、L2•2左、R1、L1、R1•2
车子加速会飞	右、R2、○、R1、L2、下、L1、R1
飞行船	R2、○、上、L1、右、R1、右、上、□、△
车子在水上行走	右、R2、○、R1、L2、□、R1、R2
改变轮子大小	R1、X、△、右、R2、□、上、下、□
全部车爆炸	R2、L2、R1、L1、L2、R2、□、△、○、△、L2、L1
更好驾驶技能	△、R1(2)、左、R1、L1、R2、L1
行人暴动	下、左、上、左、X、R2、R1、L2、L1
全部行人攻击你	下、上•3、X、R2、R1、L2•2
行人都有武器	R2、R1、X、△、X、△、上、下
行人疯狂状态	□、L1、△、R2、□、L1•3
警察复活	○、L1、下、L2、左、X、R1、L1、右、X
街舞服装	右•2、左、上、L1、L2、左、上、下、右
比基尼装	○、R2、下、R1、左、右、R1、L1、X、L2
胖子装	R1、○、R2、L1、右、R1、L1、X、R2
混混装卷毛头	右、L1、上、L2、L1、右、R1、L1、X、R1
白西装	○、L2、左、X、R1、L1、X、L1
混混装没上衣	下、L1、下、L2、左、X、R1、L1、X•2
混混装没上衣2	R1、L2、R2、L1、右、R2、左、X、□、L1
女装	R2、L1、上、L1、右、R1、右、上、○、△
运动装	右、R1、上、R2、L1、右、R1、L1、右、○
老头装	L1、L2、R1、R2、下、L1、R2、L2
黑西装	○、L1、○、L2、左、X、R1、L1、X•2
自杀	右、L2、下、R1、左•2、R1、L1、L2、L1
游戏变慢动作	△、上、右、下、□、R2、R1
游戏变快动作	△、上、右、下、L2、L1、□
游戏中时间变快	○•2、L1、□、L1、□•3、L1、△、○、△
好天气	R2、X、L1•2、L2•3、下

坏天气	R2、X、L1*2、L2*3、△
暴风雨天气	R2、X、L1*2、L2*3、○
有雾的天气	R2、X、L1*2、L2*3、X
非常坏天气	R2、X、L1*2、L2*3、□
比基尼女人带枪	右、L1、○、L2、左、X、R1、L1*2、X

北京 丁硕

PS2. 再生侠 命运之锁

利用技术点提升能力：

在游戏中，完成特定条件打倒敌人，就会获得技术点，这些点数可以在过关后转换为灵魂数，用来增加再生侠的能力。以下就是获得技术点的条件。

敌方角色	条件	灵魂数
インプ	使用散弹枪一击打倒	1
フライングレイブ	空中近距离散弹枪一击打倒	2
バーサーカー	当他的武器打到地面时用斧攻击打倒	4
ゾンビ兵	使用斧强攻击（跳砍）打倒	1
ファイアデーモン	使用斧强攻击打其心脏打倒	4
クロウデーモン	瞄准状态下使用斧攻击打倒	4
ヘルリーチ	不受到毒气攻击将其打倒	2
スパイダアタック	不受到主炮或蓄力攻击将其打倒	10
ウィップデーモン	不受到激光攻击将其打倒	8
ツリデーモン	不受到根攻击将其打倒	3
ラメントデーモン	不受到眼球攻击将其打倒	10
ガーディアン	无	0
エンジェルハンター	只使用斧攻击打倒	5
エンジェルウォリアー	用斧将其打倒	6
エンジェルプレデター	只使用斧攻击打倒	8
リーパー	不受到回旋剑攻击将其打倒	10
プルート	不受到跳攻击将其打倒	8
アサシン	在他发火球时用枪进行攻击	6
スペースクルー	在他防御状态时打倒	4
ロボットドロン	不受到激光攻击打倒	1
バイオレーター	不落到下一层将其打倒	8
サイゴー	不受伤害将其打倒	25

PS2. 火影忍者2木叶激斗

Action Replay2 v1格式

M	
EC878530	14433C78
MONEY 99999999两	
1C39D600	17E9C70C
全角色能力最强	
7C39D7B0	1484E7A6
3994862D	1456E7A5

无锡 徐浩凯

PS2. 生化危机 File 2

Action Replay2 v1格式

M	
EC878530	1456E60A
9C8D30B0	38DA8D8D
9CB65DA0	F1644B88
9CB65DA4	C01CF77A
9CB65DA8	C7971B5B
9CB65DAC	CF82F55E
9CB65DB0	D0892B5C
9CB65DB4	CB821462
9CB65DB8	C484175C
全部Collection（使用后记录，以后不要使用）	
1CC31D38	1493D7C2
Collection点数999999999(使用后记录，以后不要使用)	
1CA89E5C	1DBC9E0C
病毒感染0.00%	
1CF63CBC	B236DCE1
武器子弹不减	
1CCFE600	38D4E7A5
体力不减	
1CCB2D04	98D4EA67
1CCB2D08	B8D4EA65
无异常状态	
1CCB2D18	B4D6DC4D
敌一击死	
1CF8DD94	BA74E6CD
不受敌人攻击	
1CF6C870	1456E7A5
全SP Item（使用后保存，以后不要使用）	
1CC4981C	1454DFBA
1CC49B28	9034E7A5
1CC49B2C	1493D7C2
1CC49B30	15F6E79D
1CC49B34	B034E7A5

PS2. 高达SEED 去往无尽的明日

Action Replay2 v1格式

M	
EC878530	1456E79B
敌攻击无效	
1CAFED48	1456E7A6
PS不消耗	
1C8BDCA8	1456E7A5
MAX COMBO 99	
1CB7EF3C	1456E7A5
Seed Point 999999	
1D034104	144F25CC
商店道具全部购入	
7D0343C8	1496E7A6
3D1782A8	1456E7A5
同伴的经验值最大	
1CB6A078	385404BD
1CB6A07C	B014E7A1

PS2. 剑风传奇

Action Replay2 v1格式

M	
EC878530	1456E79B
EXP 999999	
1CAC0600	144F25CC
EXP增加后MAX	
1CBD6F70	0456E7A5
体力最大	
1CAC06F8	1456300C
*不要使用体力回复或者吃加血的东西	
暴气最大	
1CAC0910	1456300C

PS2. 樱大战V 荒野的女武士

Action Replay2 v1格式

M	
EC8782E0	142C955C
SP 9999990	
1CBBDF38	14BE598C
无敌	
1C83805C	C856E7A1
1C8450C8	C856E7A1
数据联动	
1CBC3330	2323FAD2
1CBC3340	2323FAD2

※存档数据：樱大战物语神秘巴黎

PS2. 忍者神龟2

Action Replay2 v1格式

M	
EC878530	1445C740
能量最大	
1CC28C94	1456E611
无限能量	
1CC28C90	1456E611
Player 1 Codes 无伤记录	
1CEF5FCC	1456E7A5
无限手里剑	
1CEF5FD0	1456E79F
Player 2 Codes 无伤记录	
1CEF5F04	1456E7A5
无限手里剑	
1CEF5F08	1456E79F
Player 3 Codes 无伤记录	
1CEF5E3C	1456E7A5
无限手里剑	
1CEF5E40	1456E79F
Player 4 Codes 无伤记录	
1CEF5E74	1456E7A5
无限手里剑	
1CEF5E78	1456E79F
S级	
7CE58898	1428E7A7
3C978926	1456E7A5
全角色	
4CE5865E	1456E5A7
4CE58664	1456E5A7
4CE58662	1456E5A7
4CE58668	1456E5A7
4CE58666	1456E5A7
4CE5866C	1456E5A7
4CE5866A	1456E5A7
全敌人	
7CE58670	1453E7A6
3A958526	1456E7A5
全部背景	
7CE5867C	1454E7A6
3A958526	1456E7A5
全部其他要素	
1CE58684	1654E5A7
3CE58688	1456E7A7
第二次游戏密码 全部道具	
7CE880F0	141DE7A1
3C978326	1456E7A5

格斗天书

【接上期】

系统篇

4 BC

bc是02最有特色的系统，可以在普通的a/b/c/d后面，形成连续技，改变进攻节奏套路，躲避投技，连续的使对方2择。

每个角色的bc各有特点，但也有共同的地方。

c/d>bc>投技。在对方防御状态的时候，灵活运用这招打击对手龟。

c/d>bc>c/d。在对方有准备的情况下，对方急于出招，可以压制对手。或者说，自己先出个漏招，对方急于反击，自己bc取消硬直，然后使用强力的c/d打击对手，当然自己的c/d要足够快。

下面是我测试的c快的人物按照从快到慢的顺序，太慢的就不写出来了，没什么价值。

同时近身：8神=mature=kim=ryo(2c也可)=龙二=kyo=andy yuri athena billy(2c) clark Kura mai chris(表里)marry chin terry 里kyo takuma 红丸 vanessa yashiro(表里) leona(2c) vice(5d) ramon joe shermie(表里) 大门

不入流：ralf choi chang whip maxima(有当身作用) maylee seth k9999 angel kensou k robert

ps:不入流不代表没有用，只是出判定慢，作用在以后会详细解释。

5 紧急回避


图1：攻击落空，对手必然反击……


图2：就知道你要反击，我钻!


图3：闪到背后攻击，局面打开了。

玩了这么多年的kof，紧急回避大家应该都熟悉了。但是02加入了在普通技特殊技后面的ab，有的人玩的时候，不小心弄出来ab，浪费能量，感觉很倒霉，其实，这个也是很有用处的。如果对方cd反打过来，看准时机ab过去，就能一下子逆转局面，不过心理因素在很大的程度，这就需要靠平时的经验的积累，和强烈的先读能力。

6 判定

判定就是出招攻击的有效范围，每个人的判定范围都不一样，有的人近有的人远。所以，要知道判定，就要睁大眼睛，弄清楚到底哪里能打到对方。



↑很明显8神5c比5d判定高一点。



↑好像打到了？　↑K2d的判定最远处在脚脖子。

7 COUNTER

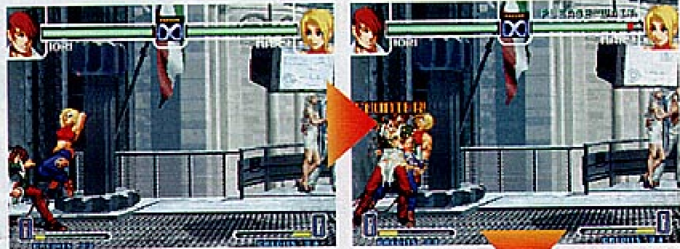
Counter就是破掉对手的招数，简称破招。很多人在玩的时候，Jcd，踢对方，有时候counter，以为是巧合，其实，counter是完全可以预测的。那什么叫破招呢？我认为有几种情况，或者说我就知道这几种吧。

①连招——就是对方连续出招的时候，这时候cd反一定是counter。



大部分人cd反billy 6a都是counter，因为这招是2hits，所以，当他打出第一下的时候就cd反一定是counter，然后抓住机会2626bc，就接个最终冲击。虽然3个气，但是也会让对手暂缓进攻，免去自己被破放的危险（被billy堵在角落里面是很难受的，中距离billy 2c是最快的，所以和他同时出招的普通技都是挨打，除了maxima）。当然，也可以按2626a+c，4个气，不过有点难度的。

②攻击特殊技的时候



1p marry准备6a阴对手，2p并没有防御，而是5c直接能把特殊技打成counter，然后623c给对手重创。

③判定强的招

很多判定强的招数，如果在它出以前你把它打中，就是counter.。比如说leona ja/d(下落时候出的都行），8神cd反就是一定是counter，因为，jd判定时间长，然后就可以痛宰对手！！



8 关于对空技

真正的格斗，对空技是不拘泥一个招数的。换句话说，就是很多招数可以对空，当然作用不同，这里大概列举一些对空的招数，希望大家能借鉴。当然，面对的角色不同，战术会有所改变的。可是，光是知道是没有用的，灵活运用才是王道。

首先就是要判断，判断出对方进攻方式。当然不是靠猜的，要了解角色习性。Kof主要以跳为主，所以封住空中道路是必要的。

□文/不良少年

↑Billy ja的大范围B，这招封跳绝对厉害。只有choi这样好的角色蹲下才不会被ja打中。

《CAPCOM VS SNK 2》Terry使用心得

作为SNK的重要角色之一，宇宙神秘队成员之一，CVS2中的Terry个人感觉是非常强的，不论从普通技到必杀技都是如此，S模式下的Terry可以说有点无赖的（赖在哪里，下文会提到）。

普通技

站轻脚：相隔一个到两个身位的牵制利器，出招、收招都很快，最主用的是还能cancel。

站中脚：感觉和樱在zero3中的远身重脚有的像，出招收招都不慢，把对手逼在角落里踢一通有意想不到的效果。

站重脚：单独出效果不明显，和上两招配合起来就好了，因为远身重脚能避过对手的下段攻击，一旦你用轻脚把对手逼急了再时不时出重脚能让对手抓狂^_^。

还有一招特殊技不得不介绍，KOF中叫什么来着……步步高！就是↘重拳，对空利器，出招甚快，即使对手已到你头上出招也来得及。

重拳可以取消↘重拳，然后接超杀、再接……，还可以弱拳•2—>↘重拳

必杀技

↓↘→拳：感觉不是很好用，远距离牵制吧，近距离还是少用为妙

←↙↓拳：轻拳在中远距离能用来牵制对手，近距离被对手防住就是一顿暴扁，重拳出的还是用在连招里吧。

←↙↓脚：巨强的一招，比KOF中的还好用，轻脚出的能中距离对空，落地时判定包括上中下，不必担心被对手蹲下攻击反击，即使防住，也很难反击

↓蓄↑拳：既然有了重拳，对空用这招就少了，用在OC里吧。

还有那招著名的“泡鹅蛋”（灌篮强击：→↓↘脚），可以用来打蹲防，只有轻脚出的才好用。

超必杀

↓↘→↓↘→脚：一个字，强！为什么说Terry在S模式下有点无赖，等血一红，两个超杀组合起来，破绽都没有。

↓↙←↙→拳：单独用也不错，和楼上那招组合起来效果更好。

连续技

近身重拳==>各个必杀技或超杀

↓中脚==>各个必杀技或超杀

↓轻脚==>↓轻拳==>↓轻拳==>站立轻脚==>↓↘→↓↘→脚，怎么使这招100%出来，下文会提到。

我自己的一点心得

远身轻脚牵制很好，还能cancel，但是除了两招超杀，其它都连不上，作为攻击确认，很难反应过来接超杀，我研究了一下，发现CVS2中用到了KOF中的提前输入，举个例子，远身轻脚==>↓↘→↓↘→脚可以这么出：↓↘→轻脚==>↓↘→脚，由此而来，在用轻脚牵制对手时，可以出↓↘→轻脚，Terry没有↓↘→轻脚的招数，一旦轻脚点到，立即输入↓↘→脚，连上！



对于↓轻脚==>↓轻拳==>↓轻拳==>站立轻脚==>↓↘→↓↘→脚这套连招，大家应该也知道怎么出了吧，↓轻脚==>↓轻拳==>↓轻拳==>↓↘→轻脚==>↓↘→脚

A模式OC使用方法

在对方被↓蓄↑拳打中后发动可：

↘重拳==>←↙↓轻脚==>↓重拳==>←↙↓中拳==>←↙↓中脚==>←↙↓中拳==>（角落）↓重脚==>↓↑拳==>↓↘→↓↘→脚==>↓蓄↑重拳，这套也为防空OC

近身为↓重脚==>←↙↓中拳==>↓重脚==>←↙↓中拳==>↓重脚==>←↙↓中拳==>↓重脚==>←↙↓中拳==>（角落）↓重脚==>↓↑重拳==>↓↘→↓↘→脚==>↓蓄↑重拳

以上就是我的一点心得，水平有限，如有疏漏，望各位大虾指正，感谢ALEx，性感手枪（同志）的帮助。

□文/放浪男





足球学堂 拼来吧! 15 SOCCOR SEMINER

WORLD SOCCER Winning Eleven 8

世界足球 胜利十一人8

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004.8.5
	类型：SPG 价格：7329日元	其他：——

■文/完全实况攻略组 NO.23 编排/小沛

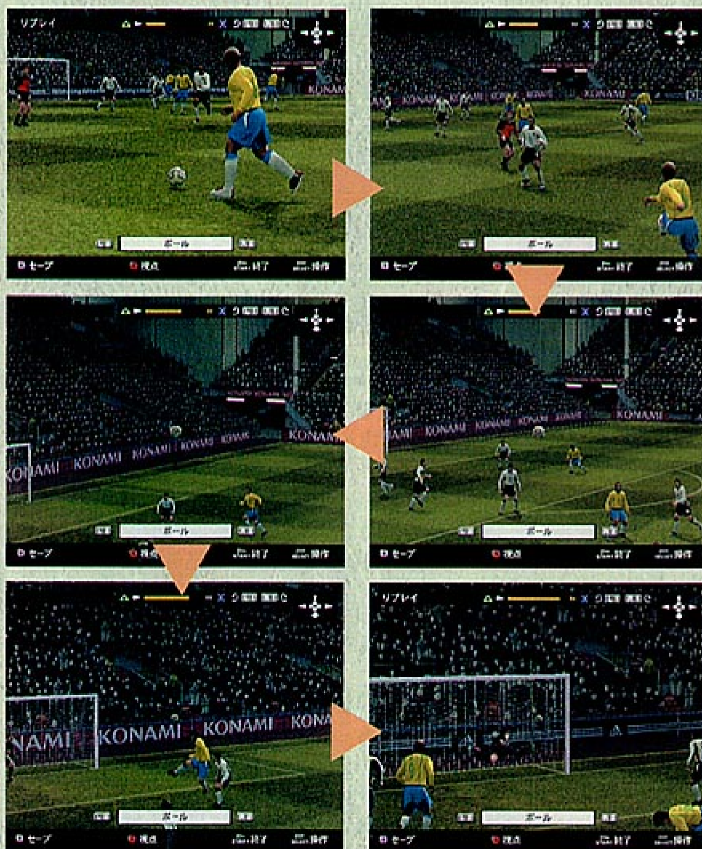
传球（下）

《在上期《足球学堂》中，我们为大家讲解了利用×和△键进行传球的一些相关研究，本期我们来看看使用○和R3键传球的技巧分析，以及对整个传球系统的要点总结。

■○：长传键，分非下底传中区域内和下底传中区域（在对方底线及其30米平衡线范围内），长传的表现会有所不同。

■非传下底中区域：传球的力量、距离和方向都由玩家控制，如附加L1键，则传球形式会完全不同，不但力量槽没有了，而且传球的效果为传给在皮球离脚一瞬位于进攻最前线的队友。具体的，按L1+○为传出球速较慢的高空球，此操作方法的传球有效距离最远，甚至比力量槽全蓄满的长传更胜一筹；L1+双击○为传出球速更快的低平半高球；L1三次○键，则传出球速极快的地滚球。

【L1+○的应用图片演示】

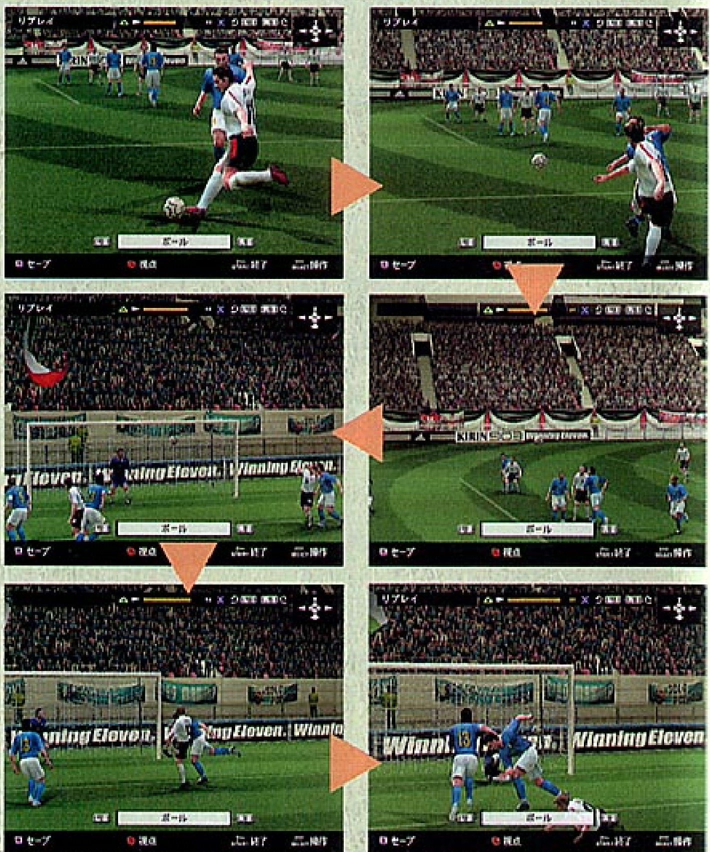


巴西获得快速反击的机会，见卡卡在进攻最前点的小禁区附近地带，并且对方还没形成防守阵型时，便按L1+○将皮球作远距离的传送，反应敏捷的卡卡前冲迎顶皮球入网。可见使用L1+○的操作方式即使如图中这般大范围的转移，传球的准确度也极高，绝对是打防守反击战术的一种不可多得的利器。

■下底传中区域：单击○键，传球的速度较慢，弧度较高，皮球落点在较远的球门柱附近一带。双击○键，传球的速度较快，弧度更低平。连打三次○键，则会传出速度极快的地滚球。本作在默认的TYPE 1长传模式中，新增了可以由玩家按不同方向键控制传球落点方向的设定，令使用TYPE 1长传模式进攻下底传中的自由度更大，作用尤胜前作数倍。而其余四种长传模式则和前作基本相同，详情请看《电软》本年度第13期关于下底传中的详尽攻略。

【双击○○的应用图片演示】

兰帕德盘球在左路发难，转身左脚传中（题外：不得不承认本作的动作传中动作极酷……），脚步灵活的欧文绕前卡位，抢点成功头球中的。双击



○○可以说是本作最实用高效的下底传中方式，不仅因为这种传球的准确度和速度甚高，更因为接应球员突然前插的跑动使防守方难以防范，并且往往还能做出鱼跃龙门这种现实中较高难度的头球动作，使顶出的皮球力量很大，准确度也极高。

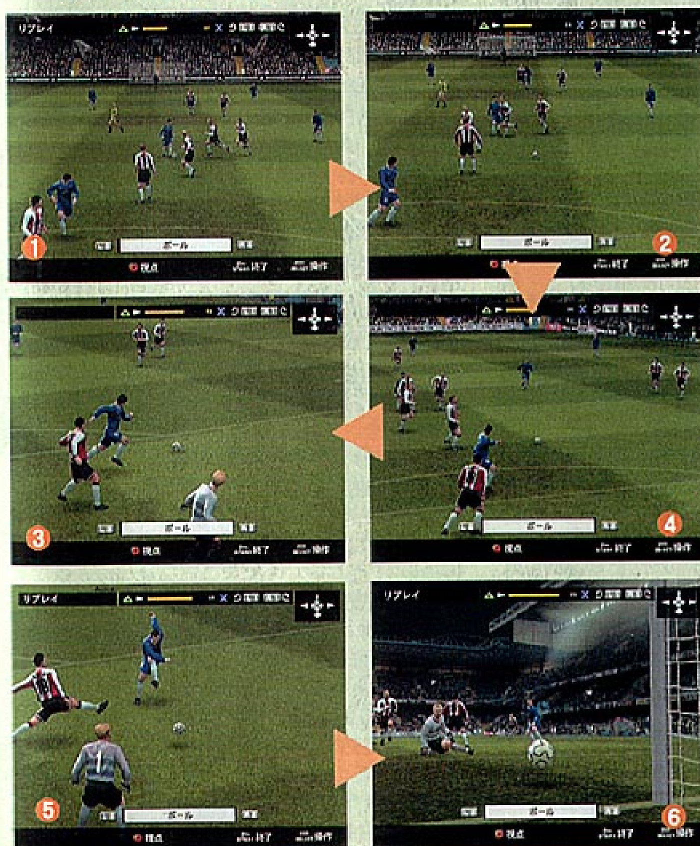


■R3/右摇杆：全手动传球，由于PS2手柄的右摇杆尚未能达到很高的精确度对玩家的细微操作进行高度还原，故此传球方式的作用甚微。在按键设置里可选择两种不同的操作方法（如图）。其一为传球方向由右摇杆的摆动方向决定，传球力度由按下摇杆（R3）的时间长短决定。附加L1键能进行蓄力长传。另外一种则以右摇杆摆动方向决定传球方向，摇杆的摆动幅度决定传球力度。同样地，附加L1键能进行蓄力长传。

《WE8》所有传球的操作方法已作全面的介绍和分析了，下面我们来看看操作以外的一些进阶要点。比起熟读操作方法，以下的更能体现传球的精粹所在。

★传球的时机：也可以说是传球的意识。现实中，传球能力出众的球员除了具备良好的脚下传球技术以外，头脑里还有着良好的传球意识。而在《WE》的世界中，首先，我们就必须应该有一种球场上的大局观，利用小地图观察身边球员，包括敌人以及队友的站位和走位状况，见机行事是传球的前奏。见队友在抢占到有利位置或摆脱防守的瞬间，便要果断地起脚出球。需要注意的是，本作个体球员的瞬间防守区域更大，拦截的速度更快，因此应在防守球员未到位或将防守球员卡在身后时才更适宜传球，并且传球者在受防守球员压逼或高速跑动的状态下传球，因为在这些不利情况下的传球质量比普通状态下相差甚远。避免传球路线在传球者与接应者之间出现防守球员，除非你选用的传球方式有很大的把握躲过防守者的拦截，如过顶传球。

【反向传球的应用图片演示】



◆1：齐库盘球在中圈附近遭到数名防守球员的阻截。◆2-3：见吉拉迪诺正往前方跑位，便在防守球员卡位前一瞬，以一记远距离的反向身后球直塞对方禁区肋部。可以看到一个极富创造性和穿透力的传球便是基于以上的原则而成。◆4：此时可见，吉拉迪诺利用大范围的斜插走位摆脱了身旁的防守球员。本作新加入的这种传球方式以及球员的跑位意识使这个现实中经常可见的两人小组配合得以实现。◆5-6：顺利接过皮球的吉拉迪诺转身立即抽射，回位不及的守门员只能目送皮球慢流入网。

★传球的适应性：根据球队的阵型、球员的配置侧重不同的传球方式能最大限度地提高传球的效率。例如中锋头球能力出众，则多使用高空传球；拥有速度优势的，则多使用身后直塞球等，这些都是高效传球的一点基本原则。

上期杂志由于版面的原因没有刊登的最佳进球，今期终于得以重开了。以下便是笔者最近的一个进球演示，虽然精彩程度稍显不足，但蕴涵的技术含量也属上乘吧。



金球评价

本期最佳进球是通过长、短传的配合而成，整个进球过程在全无停顿的情况下完成。而两次快速的传送使对手难以跟上进攻的步伐，皮球电光火石般的转移使防守者疲于奔命，最后在最危险的区域露出了不应有的巨大空当。我们可看到在任意球中，两名站位不同的球员处理球的节奏会有细微的差别，但仅这些就足以打乱对方的防守体系。也可看到，强制移动的一个常用范例以及一个快速配合的绝妙效果。

本期最佳进球：电光火石



◆1-2：切尔西在距离极远的位置得到前场任意球的机会，在这么远的距离仍然使用双人任意球看似没多大的作用，而笔者的目的也只是为了展示一下双人任意球的一种另类用法，按紧L1用相对靠近皮球的球员作快速的处理球。在这里笔者便是在按选择键后立刻长传，不仅迷惑了对手起到了一个突击的作用，而且还能为接球队友争取到了一点对方防守松懈的时间。◆3：不要小看这一点点的时间，足球比赛的结果往往就是从这样一个细节决定。由于球队在身高没有优势的情况下，要准确传球到禁区深处难度较大，故此这里只将球轻轻一点，将球传向禁区前点的罗本。此时可见，罗本正凭借刚才对方防守松懈的瞬间而抢占了一个有利的位置。◆4-5：可惜电脑自动控制球员的跑位路线如常地出现少许的偏差，此时只好用强制移动（R1+R2）略微控制球员强行修正其跑动方向。其在急停后立即转身，球不着地地在两名防守球员的空隙中传出皮球。这里很明显可以看到，刚才盯防罗本的防守球员无法跟上罗本刚才的急停动作，而完全失去了身体的重心。◆-8：凯日曼在前接应皮球，左脚球不停滞地推射入近角。

飞 月 邀 你 一 起 品 尝

三栖下午茶



舞空的斗剧 十年龙珠情 续

《龙珠》所带给我们的绝不是简简单单的这些东西，它除了给我欢笑，还教给了我很多道理，足以让我思索一辈子的道理。对《龙珠》的怀念先到这里，现在还是进入到《舞空的斗剧》中去，体验一下游戏中的《龙珠》吧。

游戏——被篡改的剧情

作为一款由动漫改编的游戏，剧情被篡改是一个难以摆脱的噩梦，那么说剧情被改对于FANS来说究竟是好还是坏呢？如果说是增加的剧情能够让FANS更加的了解原著，知道一些原先本不知道的剧情，或者知道了很想知道而原著中却没有讲明的剧情，那么谁都乐意这样的篡改，但反过来如果是在原有的剧情上进行不可理喻的修改，那换谁谁都不乐意。《龙珠》游戏到目前为止有几款我自己都数不清了，不过这些游戏中大多都是以FTG为主的，这样的游戏很少会和剧情扯上关系，而这款《舞空的斗剧》恰好也是FTG的，原本以为是像以前的《龙珠》游戏那般将几个人物角色集合在一起，小打一下就算完事了。但谁知拿到游戏后，发现第一个就是"故事模式"了，有点不知所措。以前玩FTG都很少关注剧情的，但实际上却都又有，这和自己本身不喜欢FTG有一定的关系吧。不管怎么说，任何被改编的动漫游戏，想要完全忠实原著，是不可能的，关键就要看是怎么个改编法了。



正面角色剧情改编： 如果说要把《龙珠》改名为"悟空的故事"，好像也差不多，整个《龙珠》基本上都是悟空一个人在唱独角戏，除了沙鲁是悟饭干掉的，而其它的反面角色都是被悟空给干掉的吧。这一来倒好，如果要忠于原著，《舞空的斗剧》不就只能选悟空了？要是这样那还叫FTG吗，改ACT算了。不过，我们也不能过于为难游戏了，要是动漫改编全都这么的苛刻，那还会有动漫改编的游戏出现?先说《舞空的斗剧》中在力量上的差距，游戏和漫画差别太大。其实，悟空、贝吉塔、悟饭这样的角色如果在游戏中那么强劲，还是可以接受的。不过，一些二流角色也是同等的厉害，似乎就有点过了头了。像游戏中的小林就是一个很可怕的角色，不论是跟踪波还是元气弹，都是超强的招数，如果用来对电脑是绰绰有余的，就算是任何人来单挑也不一定会输，但漫画中的小林在短笛出现之后就已经是没有什么大的作为了。而剧情方面就更不用讲了，除了悟空还勉强能算是忠于原著以外，其他人的就有些牵强了。这里面最为离谱的就要算悟天克斯的剧情了吧，在原著中悟空克斯就只和布欧打了一场，而游戏也是第一战打布欧了，不过总不能只打一战就通关了吧?结果打完布欧后又从弗利萨打起，又绕了一圈最后还是打布欧。

反面角色剧情改编： 虽说正面角色都是大受欢迎的，但一些反面角色的人气也不会差到哪里去的，只是这个剧情的安排上就不大好办了，反面角色嘛，都是被干掉的那一种了，这接下来的故事当然只有再编了。在这款《舞空的斗剧》中就有不少大人气的反面角色登场，像沙鲁、布欧，而感到意外的是基纽也有登场，不见得他很受欢迎啊，只知他在那美克星上出现一次后就成为青蛙了，也不怎么样嘛，不知为什么他也能出场，也许在中国以外的地方他是很受欢迎的。在游戏中他的能力还成，可以算是比较平均的角色了，既不强也不弱的那一种。不过漫画里的就别谈了，整个的一个无耻之徒嘛，遇到强者就变身，最后落了一个青蛙的下场，只是不知为什么他不和弗利萨也换个身子呢？基纽的剧情可以算是改得比较成功的一个了，不像其他的反面角色只是演完自己的那份戏后再把后面出现的反面角色给干掉后就算完了那样，而是在取得地球之战的胜利后再把弗利萨给干掉，取替了他的位置，占有了他的一切，这既符合了我们逻辑上的思维，也体现出了恶人间的尔虞我诈，相互利用。



Z战士剧情篇： 游戏中惟一比较忠于原著的地方了，共分成了那美克星篇、人造人篇和布欧篇三部分，每个篇章在剧情的介绍上都和原著相符，只是在一些细节上的表现不够完美，比如沙鲁在最初就是完整体，布欧除了胖瘦两种样子外就没有别的模样了等等，这可以说是制作厂商不够用心的缘故，但都这样了，我们也就不能过于苛刻了。在剧情的交代上算是满意了，但游戏时就差了点。首次玩的时候觉得有点奇怪，怎么才用悟空打败基纽，就换成了贝吉塔和悟空打了？后来回忆了一下《龙珠》中的情节，才想起来《龙珠》中就是这样的啊，只是那个悟空应该是基纽变得了。也就是说，在这个篇章的游戏中，玩家所控制的角色都是《龙珠》中取得阶段胜利的角色，不论是正面角色还是反面角色。这样一来，作为一个玩家，知道原剧情的也许还好些，要是不了解剧情又看不懂日文的，那又会是一种什么感觉？不过，我想应该大家都知道《龙珠》吧？但即使是这样，就拿我来说吧，忠是忠于原著了，但心里仍是一种怪怪的感觉，难道就不能再换一种方法来忠于原著吗？《舞空的斗剧》这款游戏如果抛开《龙珠》这个"外壳"的话，也都可以算是一款不错的FTG了。另类的玩法，爽快的格斗，简单的出招，都是它的特点所在。现在，再来谈谈游戏的系统吧。

系统——与众不同的设定

《舞空的斗剧》可以算是一款与众不同的FTG，第一次玩的时候，以传统FTG的玩法来玩，结果埋头苦玩了好一阵子，也没弄清游戏的玩法，甚至于简单的出拳出脚、防御、放波等都不知要怎么正确操作。后来上网请教高人之后才发现，用传统FTG玩法来玩根本就是一种错误之举，既然这款《龙珠》游戏被命名为了《舞空的斗剧》，就已经注定了它的与众不同。

不同之处一： 舞空。《龙珠》之中的角色都不是普通人，这一点是绝对可以肯定的，他们都会利用气，都会使用舞空术，那么，他们的格斗，就也一定少不了空中战，而这款《舞空的斗剧》的重点就在于空中战。空中战与地面战有什么区别？这个你可以拿《街霸》与《舞空的斗剧》来做一个比较。地面战要考虑到的方向更少，无非就是"前"与"后"，而空中战就要再考虑到"上"与"下"，也就是说在《舞空的斗剧》中的游戏背景已经不是单纯的前后移动型的，而是以一个点为中心环绕而成。这样的直接后果就是导致在游戏中对方向把握度降低，以至于在游戏中会出现将对方的平衡点打至最右边的时候，都很难找到正确的方向对其进行连击的情况发生。而这种情况，在地面战上是绝对不会发生的，除非是你被对方打得晕头转向了。



不同之处二： 格斗。对于格斗，《舞空的斗剧》有着自己的一套格斗规则，我们可以先看一下这套规则：强攻击克弱攻击，弱攻击克强蓄力攻击，弱攻击克弱

蓄力攻击，强蓄力攻击克强攻击，弱蓄力攻击克强蓄力攻击，强攻击和弱蓄力攻击效果相等。这又有什么特点呢？我们可以再拿《街霸》来做一个比较，在《街霸》中，如果隆用重脚踢向肯，那么这时除非肯出招比隆快，且隆在肯的攻击范围之内，那么肯才有可能击中隆。而在《舞空的斗剧》中，如果悟空用强攻击攻击悟饭，那么悟饭则可以用强蓄力攻击反攻击悟空，这样一来就大大的加强了格斗时的战略性，因为你必须时刻思考对手下一招会用哪种攻击，而自己又要用什么攻击来反击他。前面说的只是基本的出招，接下来再说一下FTG的精髓：连击。还是《街霸》，在《街霸》中连击达成的条件是什么？就是把对手打成浮空或利用快速的出招来完成的。而《舞空的斗剧》想要达成连击则是将对手的平衡点打至最边上，使其成为浮空状态，然后就任我鱼肉了。但要如何才能将对手的平衡点打至边上呢？那就是破防！在《舞空的斗剧》中的防御实在是太可怕了，什么都能防，就连超大波也不例外，但在防御的同时，根据攻击强度的不同，平衡点就会不同程度的向边上移动，而这就是将其打成浮空形成连击的最佳时机，一旦打至最边上形成浮空状态，那就有对手受的了，弱击弱击弱击强击前冲弱击……最后，龟派气功波！

不同之处三： 出招。FTG的出招大抵都很繁琐，不是“→↓　+A”，就是“↓　→　↓　←+AC”，这些复杂的指令在FTG中从来就都没有变过。而在《舞空的斗剧》中就明显要简单很多，只需要“R”+其它键就可以发出不同的招式，这样一来轻松了不少，不会有想放哪一招而放不出来的情况发生了，就是不擅长该类型的玩家也都可以轻松上手，但这样的设定还是存在了一些问题。首先，波怎么说也算是一种必杀技，总不能想怎么放就怎么放的吧，这是要能量的。如何蓄能量就看自己的本事了，如果和电脑打的话这应该不是问题，要是和朋友单挑，那就要看他给不给你机会了，毕竟蓄能量时的破绽还是很大的。能量有了之后，GBA的按键也是一个大问题，总觉得“A”和“B”离得太远了，很难同时按下，常常都是想放超大波时出现一个小波，然后又要痛苦的再蓄能量。其实出招简单有的时候也不一定都是一件好事，因为这样做会使游戏的平衡性大大降低。前面也说过了，游戏在格斗的设定上其实是很繁琐的，如果玩家只是好奇而玩的话，在游戏中完全可以和对手拉大距离，然后不断地蓄能量不断地放波，但这样一来，游戏的乐趣何在？

不同之处四： 组队。在最初看游戏宣传的时候就对组队战产生了兴趣，那时就产生了遐想，这组队是个什么样的呢？像《KOF》那样一个一个上，还是像《幽游白书》那样的大混战？一时热血沸腾，结果玩了之后才发现，所谓的组队，就是最多可以选三名角色，但角色的总级数不得超过LV4，角色间可以重复选择，在对战的时候，队员还是单打独斗，但在对战过程可以任意的转换。这样的设定有好也有坏。先说重复选择，感觉这个设定几乎没有必要！如果说你想让你的队里全是同一个人，那这还叫组队吗？根本就还是“单人战”嘛。我猜测游戏的这个设定有很大的可能是专门为了故事模式中的“多对一”的剧情下设计的，厂商是害怕在“多对一”的情况下而使游戏变得过于简单了，就让那个“一”可以重复出现，这样才导出了重复选择。如果真是这样的，反倒觉得厂商可以将那个“一”的能力提升，保持游戏原有的平衡度。不过组队对战时角色任意转换的设定还是挺不错的，这样玩家在选择角色时可以考虑到取长补短，在实战中配合使用。像我就比较喜欢LV3的悟空和LV1的短笛组合，LV3的悟空在对方正上方时100%的波是瞬移的龟派气功，而LV1的短笛在对方正下方时50%的波是意念攻击，这两种攻击几乎可以说是躲不开的，这样大家明白我为什么喜欢用这两个角色组合了吧。其实我还是更希望看到《幽游白书》那样的大混战场面，更何况这次游戏中特殊的背景设定很适合这种大混斗，但还是期待下一次的作品可以出现吧。《舞空的斗剧》的独特之处并不止这些，像每个角色的都有级别和自己特有的能力都可以算是游戏的特点了，但这些都不太明显，在这里就不细谈了。整个游戏的总体感觉是很不错的，玩起来找到了那种FTG独有的快感。现在所要做的，就是期待下一款的《龙珠》游戏。

期盼——龙珠的最终幻想

要说和《龙珠》相关的游戏也出过不少了，ACT、RPG、FTG……什么类型都有了，那么下一款的《龙珠》游戏又会是怎么样的呢？现在就让我来做一个大胆的想象吧，不知各位是否喜欢这样的《龙珠》。

《龙珠》之ACT篇： ACT的《龙珠》如果要忠于原著的话是很困难的，因为在漫画中出现的敌人几乎都是BOSS级的，没有杂兵啊，这个ACT要怎么做？我冥思苦想了一阵，终于还是被我想出来了。游戏可以做成像《真三国无双》那样的，选择一名角色在一堆的敌人当中拼杀，这样的感觉一定很爽。但漫画中有一定规模的组织性机构似乎就只有黑绸军和弗利萨了。黑绸军的还好说，在漫画中本身就是一个规模宠大的组织，而且也是被悟空一个人给干掉的。游戏可以这样做：角色嘛就悟空了，道具可以有如意棒、筋斗云、仙豆、龙珠雷达、龙珠等。BOSS就是黑绸军里的军官啦，白将军、蓝将军、桃白白……杂兵就多得没边了，各种各样的都有，正好给悟空练拳。关卡设定可以以漫画中每一颗龙珠的取得为一关，这样算来可以有六关吧，其中水晶婆婆那关为纯BOSS战，炒饭的机器人就是最终BOSS了，看来这样的构思还算完美。弗利萨的嘛，就没那么简单了，不得不进行改编了。角色可以有贝吉塔，短笛，未来少年（特兰克斯），作战地是弗利萨的宇宙基地，在他来地球之前就把他给消灭。

《龙珠》之FTG篇： 《舞空的斗剧》就是一款FTG，FTG该有的它都有了，FTG不该有的它也有了，但如果《龙珠》的FTG都达到这个水准的话就算满意了。只是希望下一作在细节上能够改进，角色多一些、招式丰富些、电脑厉害些、画面清晰些、音乐动听些……这样我也就知足了。对了，上面提到的组队重复选择角色希望可以去掉，可大混斗则是迫切要求它的出现啊！另外，最好也不要有剧情，还是梦战斗来得好，有的时候也很想知道沙鲁和布欧打会是一个什么样的场面，这样也就只有通过游戏才有机会看到了。

《龙珠》之RPG篇： 对于RPG，不想多说什么，只有通过RPG才能在游戏中体会到《龙珠》，但偏偏RPG又是最容易改变剧情的类型。《龙珠》的RPG游戏有很多了，但几乎都是从赛亚人那战开始，如果有下一次的《龙珠》RPG，只希望能够从悟空最初遇到布尔玛开始，让玩家可以在游戏中感受到整个的《龙珠》故事。还有一点，就是剧情不要改得太多了。如果出了个像《悟空的遗产》那样的RPG，加了许多无聊的支线剧情进去，那这样的RPG还不如不要出。

《龙珠》之PUZ篇： 现在休闲的游戏都很受欢迎，特别是掌机上的更是如此。那如果《龙珠》也来一个类似于《瓦里奥制造》的休闲游戏又会是怎么样的呢？内容上可以定为悟空各种修行，像找东西、比速度、送牛奶、挖地、躲蜜蜂等都是很好的休闲题材，要是真的玩起来，一定也会乐不释手。只是这样的游戏，好像也成了挂羊头卖狗肉之作了吧。写了几个适合《龙珠》的类型，原本都想写得像AGT篇的那样冗长，但真写下去，却发现能写的内容不多。以上，都只是个人的想法，如果大家对此感到不满，也还多多见谅。还是希望自己能够心想事成啊。永远期盼下一款的《龙珠》，龙珠与我、与你同在。



口文/卡氏创作组 雨中行

新闻速递 NEWS EXPRESS

三栖人



《Z》再度复活！

历经20年，《机动战士Z高达-星辰继承者》将在大屏幕上再次复活，并于前不久举行的东京国际Fantastic电影节2004上进行了盛大的宣传活动。监督富野由悠季、声优池田秀一、飞田展男等人也均到场。对于无数高达迷而言，这次重生将是一次极大的惊喜。剧场版预定2005年推出，并以TV版的50话为蓝本。全片不但重新经过数码处理同时也追加了不少新场面，加之采用了16：9的震撼画面和5.1声道效果，相信最后的结果必定不会让我们失望。

《转生学园幻苍录》广播剧CD第3卷

超人气PS2游戏《转生学园幻苍录》的广播剧第三弹以豪华的声优阵容推出。作为最终卷的第三卷由两部分构成，第一部分讲述了为了决定菊花祭上上演的儿童演剧的剧目进行试演，第二部分则讲述了众人在寒风凛冽的大雪山中遇难的故事，并着重强调剧情上的搞笑。



■发售日：2004年10月22日　■定价：2940日元
■封套绘制：岩崎美奈子　■脚本：弓长洋佳　■出演声优：岛海浩辅、绿川光、今井麻美、桧山修之等

秋山实希引吭高歌　《tactics》

从10月5日起，TV动画系列《tactics》在东京电视系列上开始播出起，以退治妖怪为卖点的该作就一直人气鼎盛。而演唱OP《Secret World》和ED《看不见的力量》的歌手则是以前曾多次演唱过各类节目主题曲的“VANITY”的主唱秋山实希。

秋山实希生于77年11月11日，自96年以“VANITY”的身份登场以来，就一直活跃在电视、电影、舞台等众多媒体中。然而不久，一直和“歌”有着一定距离的她终于以正统派歌手的身份通过TV动画《tactics》的主题歌迈出了第一步。其纯洁无垢而又强有力的歌声，夺人心魄的表现力都格外的引人注目！

MARKET WIND VANE 市场风标

价格最速报

10/21–11/5

由于游戏零售店鱼龙混杂，很难保证其广告可信度，因此本刊停止刊登专卖店邮购信息。同时，为了方便各位玩家在购买主机和周边时有一个相对客观的价格参考，特推出“市场风标”栏目。本期市场风标以游戏市场中的见闻为主，争取为大家提供更加形象实用的资料和信息。

责编/北斗

7万型PS2在游戏店上市 整体价格稳定

索尼简化后的便携型PS2新主机——7万型PS2自发表之后就受到了玩家们的广泛关注。由于对主机内部硬件进一步的简化以及生产成本的降低，使得比之前推出的PS2系列主机在价格上要更为便宜。当然其最吸引玩家的一点就是时髦精致的造型了，对女性玩家而言，相信吸引力也会更强。我国不少玩家在得知其消息后也纷纷跃跃欲试。

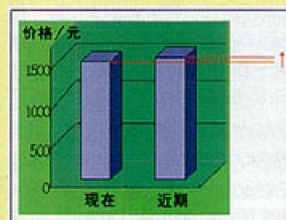
↑除了美版机，还有少量游戏店中可以看到台版的新主机，外包装盒上的黄色较深。

7万型PS2正式发售后不久就能在我国不少游戏店中看到货物，这些店铺多是规模比较大，有固定的进货渠道，因此能够第一时间得到7万型PS2。从价格上看，目前7万型PS2在我国游戏店中的价格一般在1500到1600之间浮动——不排除少数地方将价格炒到更高的情况。7万型PS2的美版官方定价是149美元，折合成人民币也就在1300元左右；日版目前还未正式发售，开放价格。考虑到我国游戏店BOSS们进货的运费以及一定的利润，其实价格保持在1480元左右是比较合理的。不过作为一款新上市的游戏主机，又是“索尼出品”，游戏店没有将其超到一千八已经很不错了。当然，这也是因为PS2毕竟已经卖了这么多年，7万型PS2也是换汤不换药的产品，再加上明年即将发表的下一代主机PS3，想将其价格炒得过高已然没什么可能性了。可以说，现在这个价格对玩家来说是比较合理的，可以接受。因此有购买意愿的玩家可以不必再犹豫了，“该出手时就出手”。

↑改机芯片，中国玩家心中永远的痛，对我们而言，更多的是无奈。

说到7万型PS2，就不得不提到另一个问题——芯片。尽管我们一再提倡大家购买正版，不过考虑到我国的“国情”，芯片，始终都是无法回避的一个话题。小型化后的7万型PS2，内部结构有了不小的变动，硬件架构非常紧凑，采用的也是新型号的主板（V12），以前的芯片已然无法对应。就目前所知的消息来看，欧洲已经有技术小组研究出了对应PWTWO的最新芯片CRYSTAL CHIP1.0，宣称能完美支持7万型PS2。当然，要将其引入我国，“量产化”，还是需要不少时间的。

主机价格即将再次上升 幅度小持续时间长



↑在未来的两三个月中，PS2主机价格会稍微上调。

11月份开始将是各大主机的软件发售高潮。根据以往的经验来看，随着软件大潮的来临，游戏店中各主机的价格也会开始缓慢上涨，而且将会一直持续到春节之后的一段时间。之所以会出现这种原因，与不少大作都会在这段时间内发售，造成主机的热销有关。而且过年时不少玩家都能捞到压岁钱，口袋里富余了正好可以购买主机；对BOSS们而言，此时不趁机多赚点，更待何时？市场的运作规律，游戏店的BOSS们比咱们要熟悉得多。如果有玩家手头银子足够，又想在近期购买主机的话，就不要再犹豫；不然再晚可就真得小小后悔一把了。

小神游GBASP正式上市 颇受玩家好评

关于小神游GBASP正式上市的事情，本栏目上期曾做过相关报道。这次行货SP的推出可以称得上是“众望所归”。10月27日，小神游SP已经正式发售，很多游戏店也都有进货。价格方面，一般大城市的游戏店还是比较公道的。打电话询问了不少游戏店，报价大致在700左右，比700大关略低一点；而一些小城市或是非“专业”游戏店的价格就比较贵了，完全是把小神游SP当奢侈品在卖；专宰外行，竟然还有不少“肥羊”上当，真是让人感叹。这次为了方便有意购买的玩家，次世代商城也会进行小神游SP的邮购代理。在12月1日前以668元特惠直销价发售。而且不用邮费，采用EMS快寄，质量和服务都是信得过的，12月1日起恢复原价688元。

↑神游官方网站上的小神游GBASP宣传用图片，也是近期玩家们关注的焦点。

尽管就发售时机而言，小神游SP选在NDS即将发售之前似乎有点不合时宜，不少人可能都担心小神游SP可能会“英雄气短”。不过就北斗所了解的情况来看，由于之前国内水货SP方面翻新情况相当严重，许多玩家都不敢购买自己心仪已久的机子；这次终于有机会买到价格、质量以及售后服务方面都让人比较满意的SP，而且有纪念意义的是“行货”SP这个招牌，让不少玩家颇为心动。当然，相信不少人都关心小神游SP是否对应烧录卡和D卡。尽管目前还没有硬件可以提供相关测试，不过从官方公布的“可以对应现在市面上所有卡带”这句宣传语来看，应该是没问题的了。最后提一下神游公司这次的预售活动，玩家可以在其网站上通过相关活动预先入手小神游SP，这种销售方法在我国游戏业内还是比较有新意的。

HALO2 兵马未动 D版先行

说到XBOX上最红最强的FPS游戏，相信大家首先想到的就是微软旗下游戏开发小组自己开发的“HALO”。而即将于11月19日在美国首先发售的HALO2更是玩家们关注的一大焦点。不过正应了“枪打出头鸟”这句至理名言，离HALO2的正式发售还有不短时间，游戏的D版就已经出现在市面之上；ISO光盘镜像也在网上迅速“流行”开来。



↑被微软寄予厚望的大作，还未上市就遭遇到了这种尴尬的局面。

这种事情，在我国自然也少不了。逛一逛游戏店就会发现大部分商家都已经进到“货”了，而且还有“中文版”。另外，被D版的Halo2据说是欧洲法文版本，网上还就这次的D版是否原版进行了讨论；看来，大家作为消费者的“自我保护意识”也有了进一步的提高。

只是大家对版权这个问题似乎始终都是视而不见——还是天上掉下的馅饼好吃。

微软对此次的D版事情非常恼怒，微软已经开出了丰厚的奖励，希望玩家能帮忙检举这些可耻的非法D版行为，如果查证属实将会给予检举者奖励；被抓到恶意贩卖、散播“Halo2”D版者微软会要求巨额赔偿，金额预计可高达10万美元。虽然这一措施对我国的D版商们可能影响微乎其微，不过我们始终要明白，这可不是什么光明正大的事儿。何况对于HALO2这样的好游戏，玩D版还真是会让人心里不安。

PSOBB内测帐号也能卖钱

最后说点与单机游戏方面无关的市场新闻。本月18日，由世嘉制作，朝华代理发行的中文PC版网游大作梦幻之星网络版·蓝色冲击（简称PSOBB）正式开始了内测。作为家用机上的网络游戏元老，PSO的影响非常深远，也受到了不少我国玩家的欢迎。从DC时代开始就有专门的我国PSO玩家战队，之后世嘉在日本运行PC版PSO时，也有不少死忠在日本服务器上游戏。因此这次中文版PSOBB的推出，吸引了相当多数的玩家。而10月18日开始的内测帐号普通玩家很难入手，因此就出现了有玩家得到内测帐号之后转手卖出去的现象：据说，有的帐号能卖到300大洋。还好，北斗有认识的朋友送了一个内测号，等于平白无故赚了300RMB？如此一想，就可以安心继续啃泡面准备入手即将到来的MGS3了（限定版，俺是没那个命了……）。本期无双有专门介绍。



↑PSOBB对电脑的硬件以及网速的要求都不高，不少TV GAME玩家也踊跃参与。

市场风标栏目招收信息员 欢迎热心的玩家共同参与

下期杂志就是2005年的第一期了，本栏目将会有一个不小的变动。作为国内电玩杂志中此类独一无二的栏目，市场风标自开办以来一直在摸索和改变。北斗认为，完全还可以将这个栏目做得更好；毕竟游戏市场的行情关系到广大玩家的切身利益，也是大家关注的焦点。要想让本栏目更好的为大家服务，仅仅是市场价格报表是不够的，许多新鲜、实用的游戏市场新闻相信也是大家希望知道的。为了尽可能全面的收集到此类相关信息，本栏目真诚希望对当地游戏市场非常熟悉、经常去游戏店的玩家能够作为本栏目的常驻信息员，提供相关信息。大家一起努力，将本栏目打造成游戏市场的“千里眼，顺风耳”，为全国玩家服务！欢迎有此志愿的热心玩家与北斗联系，北斗的信箱是beidou9527@yahoo.com.cn。

	图	主机或周边名称	北京	上海	广州	备注
→		PS2 39001	1480	1480	1480	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→		PS2 50000	1560	1560	1550	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→		PS2 50001	1550	1530	1530	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→		PS2 50006	1550	1540	1530	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→		PS2 50007	1450	1450	1440	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→		PS2 50009行货	1988	1988	1988	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→		PS2 55006GT4限定版	1550	1560	1540	陶瓷白主机标准配置(无游戏)
→		PS2手柄	160	160	160	黑色
→		PS2行货手柄	200	200	200	银色
→		EYETOY套装/摄像头	400/270	410/275	400/270	专用摄像头＋EYETOY · PLAY
→		PS2记忆卡	145	145	140	8M
→		PS2行货记忆卡	170	170	170	8M
→		PS2限定记忆卡(生化)	155	155	155	机战MX、GT4、随身玩伴、索尼克、太鼓达人、大众高尔夫4、狂野冒险F、高达Z等
→		PS2分量(行货/组装)	190/15	190/15	190/15	—
→		PS2 S端子线(行货/组装)	210/15	210/15	210/15	—
→		PS2 D端子线	240	250	245	—
→		PS2四分插(行货/组装)	120/35	120/35	120/35	—
→		PS2专用摇杆	120	150	125	—
→		GT FORCE	1450	1500	1500	—
→		XBOX港版	1560	1560	1530	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
↑		XBOX水晶版	1780	1790	1780	水晶主机＋水晶手柄2只＋AV线＋电源线
→		XBOX绿光限定版套装	1780	1790	1760	限定主机标准配置（手柄X2）＋XBOX LIVE通讯套装＋机甲先锋＋MOTO GP2
→		XBOX手柄(原装/组装)	240/125	250/130	230/125	—
→		XBOX记忆卡	150	160	150	—
→		XBOX连机线	150	165	145	—
→		XBOX S线(原装/组装)	150/15	155/15	150/15	—
→		XBOX分量端子(原装/组装)	220/20	235/20	210/20	—
→		GC美版	980	990	980	主机＋手柄1只＋电源线
→		GC手柄	160	165	155	—
→		GC无线手柄	340	350	355	—
→		GC记忆卡（251格）	150	150	150	—
→		GC限定记忆卡	160	180	155	梦幻之星
→		GC－GBA连接线	80	75	80	—
→		GBP	360	365	360	—
→		GC分量线(原装/组装)	210/25	220/25	215/25	—

	图	主机或周边名称	北京	上海	广州	备注
新		小神游GBASP	688	688	688	小神游GBASP＋电池
→		小神游GBA	538	538	538	小神游GBA＋瓦力欧寻宝记
→		口袋妖怪绿宝石限定版SP	1000	1000	980	限定版GBASP＋电池
↓		SP专用充电电池包	45	45	45	—
→		GBA超级记忆棒	49	49	49	4M
→		XG2(128/256M)	295/405	310/415	305/400	烧录器＋烧录卡＋连接线
→		EZ2(256/512M)	530/820	540/840	540/830	烧录器＋烧录卡＋连接线
→		EZFA	540	540	530	烧录器＋烧录卡＋连接线
→		GBALINK(128/256M)	330/440	335/450	330/430	烧录器＋烧录卡＋连接线
→		EWIN(256M)	530	540	535	烧录器＋烧录卡＋连接线
→		GBA电影卡	160	165	165	未含CF卡
↓		PSONE101	520	530	510	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→		PSONE102/103	520/520	520/530	520/515	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→		神游机	598	598	598	神游机＋神游卡＋电源＋AV线
→		共游盒	350	350	350	共游盒＋共游机＋连线
→		DC美版/日版	340/280	350/300	350/300	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→		DC手柄	48	50	50	—
→		DC记忆卡	48	50	50	—
↓		PS2 39001	980	1000	970	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→		GC	750	780	780	主机＋手柄1只＋电源线
→		XBOX	1200	1220	1180	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→		GBA	400	400	400	—
↓		GBASP	600	600	590	GBASP＋电池
新		死或生极限版（日/港）(XBOX)	350/380	360/380	350/380	—
新		横行霸道·圣安德列斯(PS2)	450	460	450	—
→		火焰纹章·圣魔之光石(GBA)	350	360	350	—
→		回转瓦里奥(GBA)	350	360	350	卡带内置震动感应装置
↓		口袋妖怪·绿宝石(GBA)	370	370	360	—
→		神乐传说(PS2)	450	460	450	—
→		生化危机爆发 档案2(PS2)	460	470	460	送原装海报
→		幻侠乔伊(PS2)	460	470	460	—
→		实况足球 胜利十一人8(PS2)	460	470	450	—
↓		寂静岭4房间(PS2)	440	450	450	—
↓		异度传说2(PS2)	440	440	440	—
↓		天诛红(日文/中文)(PS2)	430/440	430/440	430/440	—

■PS2及周边 ■XBOX及周边 ■GC及周边 ■行货小神游 ■GBA及周边 ■其他主机及周边 ■二手主机及周边 ■热门正版游戏

※凡未做特别标记的物品均为原装，掌机周边均为国产，所有价格单位为“元”。以上价格为本刊调查结果，与市面价格略有出入，请读者以实际价格为准。

GAME BAR

闲聊游戏吧



本期无主题。

是的你没看错，有些纷乱的思绪搞得我心神不宁，哑然半晌之后还是无法从脑子里拉出什么有意义的词句，于是就"无题"一期吧。要是问我为什么会心情混乱，我想可能与季节有关吧，在这样的季节我特别容易忧郁，忧郁得以至于走路撞到电线杆子上面，于是就成这样了。

在此向大家说再见了，这将是最后一期了……哦，确切点儿说是今年的最后一期了。而明年，我们会有更用心的改变，请拭目以待。说到栏目的风格问题，难免会加入我个人的色彩，但涉及到杂志整体风格以及广大读者的喜好问题，所以以后究竟该去往哪个方向，希望大家能给我宝贵的建议。　　主持/唯夜

微软西方不败乎

【背景】

微软不久前公布了次世代全新Windows操作系统，代号Longhorn——"牛角"。而在这个必将主导并引领全球计算机电子及诸多相关产业发展的新系统中，微软将在技术程序层面上优化整合其众多跨领域的电子产品。其中除了操作系统本身，也还包括3D绘图标准规格"DirectX 10"和游戏开发工具"XNA"，同时注重于系统与XBOX2的互换对应关系：比如说资源共享，在开发环境和工具（XNA）以及技术标准上共通，甚至是外延硬件（手柄、键盘等等）上的互换共用。

【下一代的革命】

在E3上公布的游戏Avalon，传闻很有可能是第一个利用XNA成为 PC玩家和XBOX玩家可以于同一网络中游玩的游戏。而微软所大力倡导的XNA（甚至向索尼和任天堂推广）这一跨平台游戏开发用工具将会使Longhorn与XBOX2的开发环境在规模和结构上相仿。借助在PC上的优势，可以触及到家用机的市场，从另一个角度来看，则意味着XBOX2可以拥有一个非常庞大的已存在用户群。

在此除了XNA，我们还要注意"Windows Graphics Foundation"这个词——Windows图形基础（Windows就不用翻译了吧）。这是微软为Longhorn设计的新型图形系统，DirectX的接替品。微软说过，此图形接口标准将在XP末期登陆XP以进行换代衔接，也就是说，在2005年将会实现并投入实际使用。而2005年是什么日子，XBOX2面世的日子。

从历史上看，家用机单纯在机能上，是要逊于个人电脑的：如果XBOX2将于2005年面世的话，Longhorn要在其后的2006年才会正式登场，那么微软有什么本事保证XBOX2与PC的跨平台无缝衔接？

第一，那就是游戏机引以为傲的专业性。在游戏机领域，游戏要做的就是去发挥硬件的全部潜力来进行游戏，而电脑不可以，你不知道用户电脑里有什么东西是让他不能完美地玩那个游戏或者需要占用资源来处理别的事情的。所以在电脑领域里，游戏的开发与硬件在一定程度上是没有关系的，甚至是超越硬件的——比如说DOOM——而DOOM在XBOX上也有，虽然XBOX上对应640×480的分辨率，但是并不会像PC的640×480那么让玩家郁闷。

第二，就是标准的统一化，不管是XNA还是WGF都在为微软的领域减少内力消耗。ATI目前已经表示得到了一些WGF 1.0的标准，显然，作为XBOX2的显卡供应商，ATI要做的准备有很多。

【选择】

如果作为一家游戏公司的市场调研队伍中的一员，当面对的是XBOX2和PC两个市场，你会如何作出评价？在单机方面，也许没有任何的概念，但是一旦进入网络计划，差别马上就会显现出来。

尽管就目前来讲，拥有网络并不代表就拥有全部，不过在2005及06年的游戏市场中，网络化将成为举足轻重的关键角色。就连将要发行的两部掌机也都已经配置了无线802.11协议的设备，互动化的游戏在经过了一个世代的磨练后（例如FFXI，信长Online，梦幻之星Online，前线任务Online等等）一定会有一个飞跃性的变革。数量的增加最终也会导致质量的提升。

网络化，不能只简单理解为"INTERNET"的概念：不同硬件平台之间的连动，是一种更深层意义的网络化发展。如果为XBOX2作开发的话，就可以很容易地移植电脑（当然不是完全一样的），用1.5倍的开发费用（应该会更少）得到一个至少2倍的市场，是否合算？我想各位自有看法。

再看索尼和任天堂，在单机游戏方面，索尼有着最大的优势，现在市场上RPG就数它多，而且它也拥有很多优秀的其他类型游戏，涵盖面广。而老任有自己的一套系统，主要是掌机＋家用机的小局域网络连接，同时目前任天堂也有家用机的局域网设备，换句话说在网络技术方面并不会相去很多。但是任天堂多次强调，它不能说服自己让玩家在购买了游戏后再花一份钱来玩游戏……但其实我个人觉得，比如说"口袋妖怪"做成纯粹的网络游戏真的蛮不错的。在下分析，在未来的掌机方面，任天堂可以独当一面，而且我强烈期待可以接入无线网络的口袋妖怪等掌上游戏的出现。是的，我看好NDS而不是PSP。



家用机方面，索尼肯定会尽力拓展网络，并且保持单机游戏方面的优势（任天堂有自己的游戏，不去理它，希望第三方厂家对其的支持不再降低就好）。当然，如同前面说的，微软在网络方面优势明显，随着宽带的渐渐开发普及（包括日、北美等主要游戏市场），微软能够体现出的优势也就会更高，而且不是单单技术方面的，是实质上的优势。

【微软注定不败？】

电视游戏玩家与电脑玩家融合？

在操作控制方面，能够预见到XBOX2与PC将是互通的，也就是说，两个平台上的游戏完全可以用同样的方式进行游戏。但是要注意的是，玩家群体还没有到融合的地步，在1024×768的画面下打FPS肯定还是PC的专利，至少我的大脑不能work out如何在高分辨率的电视前，用键盘和鼠标接在游戏机上进行这样的游戏。那么这里实际上所"融合"的，是以软件个性化为主的游戏，例如网络RPG和赛车游戏等。

上面所提到的"软件个性化"，是我个人的一种观念，简单来讲就是：单机游戏的最终发展目标，就是游戏在平衡的范畴内最大限度实现玩家

小贴士 秋高气爽，是爬山的好时节，不过大家在登高的时候要注意安全，另外就是山上气温会很低，保暖的问题千万要注意。秋天也是补身子的时候，偶尔也放纵自己一下，大快朵颐一番吧。



可定制化，包括外形、能力或者技能等等方面；使得游戏中的角色和物品等等能够表现玩家的个人喜好。

定制化发展的下一个阶段，将会是网络化。因为你在游戏中的个性人物/爱车/个人连续技等等，就是为了区别于别人，如果仅仅停留在单机范畴内，这种“区别”的改变将在很大程度上体现不出来。这里还牵扯到游戏的另外一种将要被开发的特性，那就是所谓的平衡性可定制化（个人造词）：游戏提供大量可以提供玩家定制的要素，与此同时保证游戏没有最强组合；能够充分体现玩家个性，平衡是非常关键的。

回到之前的话题，在PC和XBOX2能够互连游戏的情况下，能够进行优良互连的将会是以软件个性化为主的游戏，主要包括的有竞速游戏、MMORPG以及FTG（最近一些格斗游戏已经开始尝试定制化）等游戏。而像是第一人称射击游戏，则不得不缺乏部分定制性能，否则平衡性难以保证。

索尼与任天堂如何面对微软网络方面的优势？

加入XNA协议吗？这个可能性很小，至少在下一代主机中应用的可能性不大。索尼的单机优势，会不会变得更加脆弱？毕竟其本身欠缺一些强大的软件开发能力。而索尼是否能够在网络上面和微软平起平坐，则需要讨论——开发两个平台互动的游戏所需的成本肯定要比XBOX2同PC之间来得高。

全面网络时代什么时候能够到来？

中国明年的网络游戏拥有30亿人民币的市场，同时日本的网络也在游戏机的带动下有了长足发展，而西方国家的主要ISP们则特别针对游戏机推出了许多网络方案。那么当网络化的游戏以其独特的气质配合上网络的普及率，真正的网络时代也就到来了。

【总结】

第一，大家说索尼把游戏机当家电卖是不对的，可是索尼并没有因为这个设定而惨遭失败。而微软把XBOX系列设定为多媒体终端，在目前来讲，是成功的。

第二，拥有操作系统本身并不就是意味着与PC有太多的瓜葛，DC的时候不就用了Win Ce的系统吗。

第三，XBOX并没有像当初人们疑虑的那样把游戏的来源同PC混为一谈。而在未来，也只是依靠XNA使得基于微软操作系统的PC和XBOX系列之间的游戏移植变得方便。也就是说，同样的游戏在两个地方出，其成本不会很高；但依然是两个平台，而不是一个PC平台。

第四，由于网络化的游戏扮演着越来越重要的角色，那么如果PC和XBOX的平台可以互动，那么就可以使两个平台的玩家互动。也就是说，开发费用1.5倍（肯定会更少）的代价却将会面对一个不知多少倍的市场（PC远大于XBOX）。

第五，作为游戏机而不是游戏用PC的XBOX，在单机方面依旧是它自己，只是在网络方面与PC有了互动。

其中要注意的问题就是有关PC在与XBOX互动时，微软能不能有效地进行调整，从而使得游戏平衡性得到合理的控制，比如必须使用同样的或者类似的控制器（是一个降低玩家人数的事儿），或者严打作弊等等。总之，我个人认为XBOX系列未来的发展很有潜力。



□文/鲜红@Segachina

底气不足

翻翻这一年多来的游戏销量表就可以发现，整个业界目前确实处于疲软阶段。除了几个巨头可以依靠年底发售的几款大作支撑之外，其他的小厂商看来几乎就没有活路可言。不过，确实还是有一些销量可以超出预想的作品存在……我要说的当然和世嘉之流无关，他们现在已经连吸引LIGHT USER的能力都没有了——现在活得比较好的，是诸如光荣万代之类脑瓜更灵活些的生意人。

说他们是生意人并没有什么贬义，相反地，这两者最近发售的游戏质量和销售状况都非常好。光荣依靠着“战国无双 猛将传”疯狂抢钱，而万代则凭借着旗下的众多动画作品不停地拓展新领域。猛将传不必细说了；万代最近的王牌——“火影忍者2”更是在咱们国内都极受欢迎；就连看上去似乎不起眼的新作“Keroro军曹”，也是绝对能让老牌高达FANS连续惨叫的超级KUSO作品。

这也算是一派繁荣景象了。不过，这个繁荣里，又有多少不包含泡沫的成分？

其实应该没有多少人对光荣和万代目前的处境抱以悲观态度——我也并不是悲观论者。可虽然这两个厂商的势头确实很猛，但其巨大利润的来源，并不是整个业界最需要的“创意”，而仍然是“冷饭”——战国无双猛将传依旧掉进了我两年多前挖的那个叫做“续作的出路”的坑里，而且不愿意爬上来；万代呢？如果没有这些动画作品，它的利润从哪里来？即使是把眼光放远些，看看能配得上“革命”二字的DQ8，冷静下来分析，它除了对自由度的弥补和动画渲染技术的使用，究竟还多了什么？

我们转过头来看一看经常被人与游戏相提并论的电影界：扣除那些玄而又玄的原创情节电影，真正卖座的电影多数也都是续作，或者根据历史或神话故事改编；那些称得上有想法的电影，却因为所谓的“号召力”不足，而甚少有人注意，其结果也可想而知。这与游戏界倒是非常相似。面对“用创意卖座”这座城池，大厂商在城外想进去又怕摔了跟头，小厂商在城里想出来却因为条件限制施展不开拳脚。说到底，双方都是底气不足：大厂商缺的是创意，小厂商缺的是条件。

这个问题究竟怎么解决？或许像史·艾这样的合并可以暂时缓解矛盾，但是厂商进一步做大之后，可能也会出于稳定性的考虑，继续推出续作，而不是鼓励创意的开发。游戏界从充满激情的起步阶段走到现在，出现目前的状况也是正常的过程——毕竟一个产业不可能总是依靠创意去生存。从这个意义上来讲，索尼用相对成熟的营销策略战胜世嘉甚至任天堂，只是历史的必然趋势罢了。

不过，索尼的底气又能维持多久？恐怕没人知道。在这个业界风云销烟四起的年代里，起伏动荡皆有人欢喜有人忧，但其实只是历史的车轮在滚动罢了。

□ 文/东谷小雪

从小夜子接手game bar到现在也有7期了，从当初的茫茫然不知所措到现在也可以说稍微有一些自己的想法了；但毕竟是一家之见，还有很多不足和欠缺，所以读者们到底是怎样看这一段时间我们bar的风格的，希望以后该是怎样的走向和变化，小夜子在此诚恳地期望大家给出批评和建议。

这一段时间来bar的风格相对是偏向文学一些、散文一些的。但同时的，我也并没有独重“软文字”，大家可以看到基本上每期也还是都有对于具体游戏的评论、对于游戏现象的看法，甚至是对于我们杂志的一些批评性的建议。这一期就有很多评论性质的东西。

这期之后，再见面就代表着一个新的开端了，那么作为我们bar的客人、每一位读者的你来说，希望以后选文方面该有怎样的调整和方向呢？是再多一些评论和论战，还是喜欢看一些故事性的东西？或者是其它任何意见看法，都请不吝指教，小夜子会尊重大家的意愿来把这个栏目做得更好。另外不仅是批评建议，也请踊跃投稿，对于高质量的文章我们的稿费绝对从优。

Email请发至：game4vote@yahoo.com.cn

来信请寄：北京安外邮局75信箱 电子游戏软件杂志社 game bar收 邮编100011

或者请登录：www.vgame.cn 留言或投稿

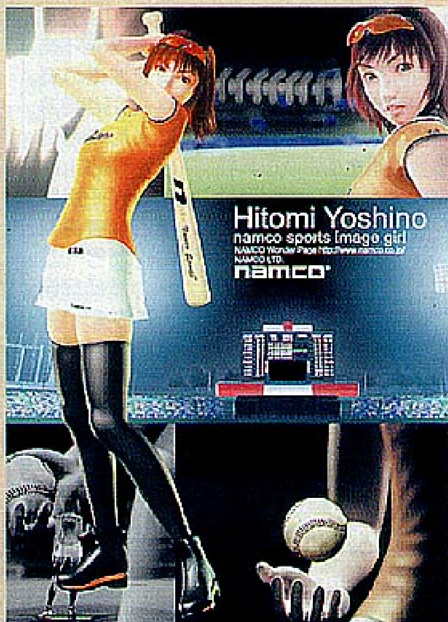
纪念南梦宫五十周年

——从南大大看游戏市场变化

上“企业战略管理”这门课时，老师曾多次说道百年企业很少见，五十年的也不多见，一般公司的年龄都不长，三十年就很不错了。游戏作为一个新兴产业，在日本，他的从业者却并不年轻。有实力的大中厂商几乎都年过三十。世嘉、南梦宫(NAMCO)都是五十年老厂，任氏更是百年老铺。而且有趣的是，十年以内的年轻公司大都影响有限而且境况危险（细算下来，当年的新兵SCEI都已经十岁了）。新生力量不成气候大约也算是日本市场死气沉沉不断衰退的致命原因。

能活下去的公司一定是充满生机和创新活力的，活到现在的几家老牌厂商也都是经历过至少一个冰河期又藉着某个或几个特别出众而又切合实际的好点子复苏的，任天堂是这样、KONAMI是这样、脱裤魔(我指的是TECMO啦)是这样、光荣是这样、曾经的竞富康是这样、曾经的世嘉也是这样。而拿不出生化、无双、DDR、乳摇这种把握新目标市场的想法的厂商，不是破产就是苟延残喘。HUMAN和彩京就这样离开了我们，HUNDSON、ATLUS也因此寄人篱下，WARP更是没了音信，而上个世纪末涌现的几个实力派小厂商也只剩下ALPHA SYSTEM、LEVEL 5、YUKE’S还比较活跃，TREASURE、CLIMAX的动静越来越小，STING、45可能都不存在了。日本游戏业已经越来越难混了。写这么多好像有些跑题的样子，目的便是为了突出NAMCO，有好的点子并不能直接赢得市场，有技术也不保证可以吃饱饭。有必要的市场运作能力外加必要的战略和创新能力才是王道。日本游戏业一帆风顺了太多年，最近这五年的低潮就是对这个产业必要的洗礼和对弱者的大清洗。一个产业要腾飞必要经过这一阶段。该死掉的绝对不可以活下来，无论他有多么好的想法，无论他做过多么好的游戏，无论他有多么深的资历。

PS2时代的中前期，曾经在PS时代无比辉煌的SQUARE和NAMCO相继迅速跌入低谷。史氏被并购(说是合并，但当时谁处于弱势被吸纳实在是明显的事实)，而南大大则靠实力摆脱了窘境。相比之下，他的两个老伙伴则惨的多。世嘉已经挂了很多年，天尊就这种态势下去也要行将就木，等待买家大约是个很“不错”的结局，组一个CAPCOM SEGA SAMMY是个挺好的选择，到时候连EA都不用放在眼里了（笑）。从低谷摆脱出来绝对不是件容易的事情，而南大大的方法又确实很简单：收缩ARC业务、跨平台、转向欧美市场三大法宝而已，但效果如此迅速实在是吾辈不曾想到的，本以为会持续一段时间未想才一年就结束阵痛了。NAMCO经理层的能力可见一斑，并且从侧面反映了日本市场的衰退与疲软和欧美市场的强大包容力。进入PS2以来，NAMCO的游戏几乎都是深有颠覆意味的。在四平八稳的R5之后，7之莫尔摩斯骑兵队系列、山脊革命、TK4都是让吾辈保守人士深为惊讶的游戏；灵魂能力2、皇牌4在大氛围上虽然延续前作，但在细节上无疑有着明显的变化。像皇牌4在下玩下去的惟一目的便是看那个图片故事，看天空是如何破碎的。由于变的太多、太塌实而不够花哨，南大大也走上了同世嘉数十年来痛尝已久的叫好不叫座的怪圈。



南梦宫从危机中摆脱实质上用的是一种保守路线。从完全是半新的“宿命传说2”大卖开始便注定短期内在日本市场要生存只能靠用最低成本赚取最大价值、榨干一切历史遗产的残存价值这个糟糕的办法。而曾经的高投入高风险高回报准则已经沦为高效自杀的首推方法。游戏的发展方向、市场走向似乎没人知道也没人能领导。虽说从业者有义务高瞻远瞩、引导受众不断从一个繁荣走向另一个繁荣，不过现在的情况却是谁也无法真正引导消费者，包括引入LU概念并因此成功的SONY。从续作走向冷饭的怪圈谁也挣脱不出来，无论日本还是欧美都是如此，而N厂更是在推波助澜。市场是绝对不会给纯粹的理想者生存机会的。



市场保守的时候，从业者也必须保守的活下去。南大大这时做的最伟大的决策便是回归保守。虽然他在每个时期都会拿出很多新奇的游戏，但世嘉的悲剧没人想再尝试一次，再男人的死法也不如活下去，何况是如此窝囊的终途。

大约南大大已经发现了市场的本质变化。在1999年之前，制作方是一个比较高的姿态，玩家是被吸引。而现在，做游戏就是讨好消费者。核心是讨好而不是做自己的东西、实现自己的想法。而受众，则是消费者而不是玩家。传统意义上的CU和LU已经几乎不可能同时都抓住了。一个产业发展了快三十年，按现在的程度本早应该形成众多细分市场、异质化比较明显的，从主机到游戏看似细分为数个市场、风格各不相同，但经营方并不想维持特色而是想走大而全的路线。XBOX上的游戏PS2上都能找到相同风格的，NGC上除了任天



堂的游戏其他风格的PS2也都有。看似XBOX、NGC侧重点各有不同，但胜者只有涵盖一切的PS2。硬件市场细分化不是硬件商想要的结果，大而全便可以理解了。软件细分本是十分合理的，但游戏与唱片、电影不一样，一般消费者不是因为XX作是谁做的、有什么特色而去专门买，大部分人是看到别人都去买便也跟着去买。特色明确的异质化游戏却根本卖不出去。厂商想靠细分市场找到新的利润点而消费主力却没有细分化，LU与CU又不可能共享一种游戏。游戏既想保留特色又想吸引更多的受众，结果却往往是LU没兴趣、CU反感，而单做一个小市场却又挣不到钱。在两难中细分市场几乎被毁灭，也就无法实现各小市场迅速发展推动整体市场大发展的良好局势了。游戏对于一般人来说门槛还是太高了，与电影、音乐、动漫那种几乎毫无阻碍、轻松出入相比，作为一种娱乐方式，游戏对人的要求还是太高了，上手游戏并获得乐趣实在不是一件容易的事。

任氏的游戏一直很热销也便是抓住了上手容易、规则简单这一命门。只是，这样的游戏看似简单，但制作起来在创作阶段的投入却也是极大的，而且是用钱买不到的。纵览整个业界长期有此实力的仅此一家。其他人便只能借助主流偏好的力量了。有时候，骂几句SONY带坏了玩家、毁了游戏业也是有那么一点道理的。南大大脱了几天俗以后终又还俗挣钱，看着顺其自然，实际并不简单，毕竟宁死不向市场屈服的壮士已经不是一两个了。

现在的游戏业是死的，几乎不允许新东西活下去，打破这个死契的束缚是致关重要的。“无双”的经验或许很宝贵但却并不像是救世主，“口袋妖怪”的辉煌大约也不是出路，即使算上DQ、FF，这些大作虽然红火，但却并没能影响整个市场的兴衰，或许真的如任天堂说的那样，只有打破现在的游戏规则才能有希望。

只可惜，希望的载体在哪里，似乎没人知道，包括那个已经宣布“革命”的任天堂。

□文/于浩淼

小贴士

11月，万物开始凋谢的时节，却是游戏开花的时候，各厂商的年末攻势已经展开。本月经典延续，GBA上有塞尔达传说和王国之心的最新作，家用平台上更是有halo2,以及月底的DQ8这样的超级大作。多多关注一下我们身边的游戏动态吧。

中国索尼 艰难前行

索尼的名字，在中国可以算得上是家喻户晓了。无论什么电器，只要看到上面印着“SONY”的标志，消费者就觉得那必然是质量与品质的保证，同时还是跟随时尚的象征。可以看出，索尼在中国具备相当的影响力。在家用机游戏领域，现在索尼也是稳坐头把交椅，连财大气粗的微软和老牌游戏厂商任天堂都不得不居于其后。不过，此次索尼在中国的游戏推广战略却令人颇感意外。其不紧不慢的态度，和近乎外行的市场定位，都让人莫名其妙。而今的中国索尼可谓是步履维艰，当初的锐气难道已经消失殆尽？还是它另有锦囊妙计？对于以上种种，大部分玩家皆是丈二的和尚，摸不着头脑。那么就让我们一起细数这将近一年来，索尼在中国的各般境遇吧。

LOOK 犹抱琵琶半遮面

去年年底的索尼，让中国玩家着实兴奋了一把。作为时下最流行的游戏机，PS2首次正式登陆国内市场，并且宣布将陆续推出专为中国制造的简体中文游戏软件。身为一个国人玩家，听到这



个消息无不为之振奋。当然，那时谁也不会把索尼在中国的行动与“低调”二字联系起来。反之，玩家们都为索尼的举动叫好，认为索尼此举是看准了中国游戏市场的潜力，同时也满足了众多玩家想要玩到中文游戏的愿望。希望的曙光虽然只是一束，然而我们看到的却是一片光明！

随后的12月20号PS2首发爽约，之后北京的旗舰店纷纷转为它用，亏得原称首发当天，排长队等候购买玩家的一场期待！说是给国人玩家当头一棒并不为过，虽然这不是索尼单方的过错，可是当初缺乏对中国国情的了解以及后期准备的不周，却是索尼难逃的责任。后来PS2在中国的销售可称得上是悄无声息，其首发地点改为上海，寥寥几个旗舰店，外加仅仅两款游戏，实在让我们大失所望。人说“万事开头难”，那么就让我们给索尼一个开始的机会然后再期待其以下的进展吧。可是结果又如何呢？

相较索尼在国外铺天盖地的广告宣传，在国内，除了游戏杂志和网站做过相关报道之外，就再也难觅其踪了。就算“酒香不怕巷子深”，可是适当的宣传好歹也代表了一种重视的态度，如果根本就不在乎成败与否，那么索尼的做法倒还可以理解。也许是索尼高估了自己的号召力，也许是进行下一步大战略的前奏曲，索尼不是傻子，这么低调的做法背后一定是有苦衷，或是另有安排。但就现状来说，它的处境是不乐观的。

LOOK 难入寻常百姓家

1988，行货嘛，还凑合。再添个手柄，稍贵点儿。还得来块儿记忆卡吧！什么？游戏也必须买大陆版才能玩？！得，您走好！

这PS2来了中国后怎么就那么不招人待见呢？首先是定价，再怎么着中国也是个发展中国家，为什么价位却是最高的？看来是产品的定位有问题了，估计索尼是认为，玩得起游戏的都是已经奔小康多年的有闲人群，所以PS2当属高档奢侈品，因此定价理应偏高。另外当初引入中国，给PS2的定位就是个“多媒体娱乐终端”，意思是说它不是普通的游戏机，而是一台高级的DVD播放器，只不过外带了游戏功能，因而是一种时尚的娱乐消费品。想想看，一台索尼的高档DVD机外加游戏功能，这个1988的定价似乎还真不过分。可是买PS2的玩家有谁是只用来看片子的啊？大家终归看重的还是游戏功能，可是只认大陆行货软件，这就有些说不过去了。看着那么多好游戏目前却只能玩到7款，这恐怕就是其销量不佳的最重要原因。

现在几乎没有人愿意去关心PS2在中国的销量，就连索尼也没有颜面公开。现在终于明白，为什么旗舰店的规模都非常小，看来索尼也不想越赔越多。

LOOK 总是慢半拍的软件

看看索尼为中国玩家带来的软件吧。《ICO》几乎通篇不说话，而且先前发售的就是中文版，



时隔多年再推出也只能让玩家当作是怀旧了。《捉猴2》、《三国无双2》、《恶魔猎人2》、《最后的骰子》还有《泡泡龙》，除了动作就是益智类游戏，总共没有多少文字，其汉化难度都不高。也就是《实况胜利十一人7国际版》还算是有些看头，但是综合起来讲，所谓的汉化其实都是在偷懒，真正需要投入大量精力的RPG更本不见踪影。真不知道玩这些游戏的日文版与中文版到底有多大区别。

另外，索尼在制作这些游戏软件时忽视了最重要的效率，总是拿一些发售了一段时间的游戏再重新制作，并且速度之慢让人无法接受。相比国外每周发售数款游戏的速度，现在大陆版每月都不见得有一款问世，于今10个月的时间还只有7款游戏，真不知买了大陆版PS2的玩家是否已经开始考虑在主机上采摘蘑菇了呢？

LOOK 网博会上的索尼

在今年10月底的第二届网络游戏博览会上，索尼竟也占据了最大的一个展位。因为整个博览会是以介绍网络游戏为主，所以索尼的出现似乎有些不伦不类，不过既然都是游戏，也就没必要分得那么清楚了。话说回来，虽然电视广告没做过，可游戏展索尼倒是回回不落。本次的参展又给还对索尼抱有期望的人们一丝希望，人们总盼着索尼能给中国玩家一个像样的交待。但是每次都令人失望也是索尼的“一贯传统”，本次也不例外。

诺大的展台，近乎简陋的布置，又一批炒冷饭的游戏，寥寥无几的参观者。面对此景，我们已经说不出什么了。不知它的展出希望达到什么样的目的？还是只是为了展出而展出呢？

中国索尼的步履艰难到底责任在谁？现在很难追究，也没必要追究。作为中国玩家，我们也只能出于对游戏的热爱，希望索尼一路走好！

□文/小涛



龙哥热线

玩家问题集中营·疑难杂症门诊所

每天骑车上班都要路过北展，经常能看见举办各种各样的展会。最近的一次是「国际美容时尚周」，不过播放的音乐却是「我们坐在高高地谷堆旁边……」，终于彻底领悟了「民族的才是世界的」这句至理名言。

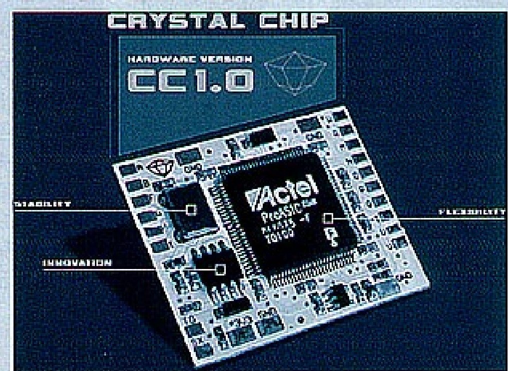
有问题找龙哥!!

包打听来包回答 面对疑难不装傻
龙哥虽心无大智 但却最了你想知
欢迎登陆官方网站与龙哥亲近交流

本期热线聚焦

7万型PS2发售遭遇“开门红” 对应芯片已经研制成功!?

之前还在讨论这次7万型PS2体积大幅缩小后，与之相对应的改机芯片是否能够研究成功，如果研制出来，大概得等待多久。出乎大多数人的意料，7万型PS2在欧洲刚上市还不到半个月，就已经有相关网站表示已经研制出来对应的芯片，龙哥获悉后，立即第一时间造访该网站，搜罗到了不少有意思的信息，拿出来大家共同分享一下。



↑这就是CC1.0的电路版示意图，最强的功能在于其对应最新推出的PSTWO。

这块芯片的名称是“CRYSTAL CHIP”（水晶芯片），目前的版本为1.0，因此“官方简称”被定义为CC1.0。CC1.0是该技术小组研究出来对应PS2的“水晶芯片”系列的第一款作品。作为一款新型号的芯片，它的最大特色就在于能够支持最新发售并采用V12主板的7万系列PS2主机。以下是这款新型PS2芯片的特色（目前为官方宣称，未经实际测试）：

采用电子脉冲自动检测装置，游戏引导率成功率达到100%；

提供4kb容量的电可擦除只读存储器EEPROM，用以引导PS2游戏；另外再提供3kb容量的SRAM，用以引导PS游戏；

电路板上集成了时钟线，不用再单独安装；

电路板设计简介合理，安装起来非常方便；

对应V1－V7主板只需安装17根线，V8以上主板也只需18成19根线；

基于闪存的结构配置可以很方便的对其进行检测与调试；

电路板上提供了不少额外的GATE方便安装时无损伤线路连接；

系统内部规划(ISP：In－System Programming)先进合理，如果在生产和制造过程中产生瑕疵，可以很方便就检测出来；

提供内在静态存储器SRAM，可得到厂商提供的专有服务；

内置升级自动检测装置，可直接从CD甚至是PS2记忆卡中读取升级软件信息。

↑开发这款芯片的研究小组建立的专门“官网”，非常简单，是近期才成立的。

以上这些东东技术含量比较高，可能有不少玩家都看不懂。相较于其他芯片的优势大家也不必研究，毕竟这款芯片最大的特色就在于对新型号PS2的支持性。当然，其他各传统芯片开发商肯定也没闲着，肯定都在加班加点。其实换一种想法，7万型PS2之所以能够在发售这么短时间内就获得如此高的“关注”，其受欢迎度还是可见一斑的。当然，这到底是幸运抑或是不幸，是另一码事。目前这款芯片的“官方售价”为44.95欧元，折合成人民币大概是500多大洋。我国的JS们对其进行“洋为中用”、“去其糟粕，取其精华”的过程还需要不少的时间。



↑不少欧洲网站已经开始销售这款最新的芯片。

当然，这里介绍这款芯片并不是提倡大家都去改机和玩D版；毕竟正版才是康庄大道。然而不可避免的一点就是，7万型PS2已不再“纯洁”。

最新情报 据截稿前得到的最新消息，已经有对应7万型PS2的芯片在游戏店中出现，价格在4百元左右。

Q 22期电软做得很不错，大篇幅的东京游戏展专题报道看得很过瘾，厚厚的一本电软拿在手中的感觉真的很舒服，看到手扎中各位小编为了赶制这期电软忙的头晕眼花，在此小弟代表其他读者表示一下感激之情。不过感激归感激，22期电软中也存在不少明显的错误，希望各位小编在工作的时候还是尽量细心一点，争取少犯错。

（湖南 找茬儿）

今早在来上班的途中找了个小店吃早餐，一边喝羊杂汤一边无聊的瞄看桌上的菜单，忽然在凉菜一栏中看到这么一道菜“拍黄爪”。黄爪?！何许东东?龙哥大吃一惊，差点给没咽下去的半口汤呛个半死。稍微一琢磨，得，敢情这是“拍黄瓜”。跟老板一说，老板答曰前阵子重新装修店面了，什么都很匆忙，做起来难免会丢三拉四。龙哥当时颇不以为然，之后，就看到了这封来信……现在想想，电软的错别字问题一直就没能好好的解决过；有时候时间过紧确实是一个原因，但是很多时候，更重要的还在于小编们自己对待工作的心态。很多事情，还就真怕“较真”这俩字，小编们要是真“较真”起来，相信很多错误都是可以避免的；“时间紧、工作忙”，永远不是我们犯错的理由，尤其是在面对读者的时候。龙哥不喜欢动不动就发誓言，写保证书什么的，那些玩意都太虚，看不见也摸不着；这里只是希望大家好好关注以后的电软，看看电软是不是真就过不了“别字”这一关，龙哥我还就真不信这个邪了！

Q 1、几天前，我在玩DOAB时，胡乱地把一个名叫“EW－X Dashboard”和一个名叫“MS Dashboard”的程序拷进XBOX里，其中一个是看DVD的程序（有了它就可以用手柄看DVD了），而另一个则是以DOA沙滩排球为背景的游戏画面。一般无碟开机会直接进入主菜单，而装入了这个东西后，就会先进它（巨汗!）同时它也是个菜单，分别有“DVDPlayer”、“Ms－Dashboard”、“Reboot”和“pswer off”四个选项，它们分别可以看DVD2、进入XBOX的主菜单、重起以及关机，现在我很想删掉这两个程序，可又无能为力，望指教！2、我住在一个小城市中，购碟很是不方便。如今，电软中删去了游戏店的广告，着实令我头痛的很。在此，我很希望电软能够登一些有信誉的游戏店和动漫店的广告，我觉得这样利大于弊，因为这样会很方便我这样的玩家；3、我发现电软中介绍的游戏，分明有PS2与XBOX两个版本可为什么不标上XB只写PS2呢？4、XBOX有金手指吗?有的话，希望能介绍一下。

（吉林白城 孙健）

中国红) [illegible] 拿XB那么大的硬盘仅仅用来储存游戏记录岂非暴殄天物？PS2加装硬盘拷游戏玩还是跟XB学的，何况这位正主儿，您说呢？

游戏通

1、其实这是因为这张盘是自带了EVOX的安装程序，您需要做的就是找一张纯粹的EVOX的启动盘启动您的XB，在获得了XB的IP地址后让XB与PC相连，然后通过修改evox.ini文件把您的XB恢复；2、当初取消杂志上的游戏店广告，就是因为目前还没有一套好的监督机制能够保证所有店家的诚信问题。为了避免大家有可能受到的欺骗才做出的无奈之举。不过毕竟还有不少玩家因为所处城市的问题，购买游戏主机和周边主要还得靠邮购；因此，我们也有一直努力地在寻找值得信赖的游戏店，时机到了自然会为大家提供的；3、虽然无双中有时候介绍的游戏对应多机种，但实际介绍时用到的画面只是一个平台上的，因此我们只会标明这个机种。不过在游戏介绍时会详细说明所支持的全部机种，如果我们用的是XBOX上的画面，标的就是XBOX，所以请心里平衡；4、XBOX上金手指的使用问题在今年的科普园地中有相关文章详细介绍过。



最近看到了日本歌手宇多田光为任天堂NDS做的广告，真是很棒！我平常也很喜欢她唱的歌，作为日本女歌星中的"女王"，我最近才发现她的出生年月是83年，可我听她的歌都听了好几年了，那她出道岂不是非常早？ （上海 NDS饭）

事实上，如果您有留心日本娱乐界的话，就会发现日本的绝大多数女歌手都是十多岁就开始出道，然后到了二十多岁就退出演艺圈。宇多田光是98年出道的，当时她是15岁；史克威尔开发的巨万大作《王国之心》的主题曲"ひかり"（光）就是她演唱的，被收录在电新金版MTV之中，非常好听，相信很多朋友都还记忆犹新。另外PS一下，如果有人见过高达SEED主题曲的女主唱玉置成实，然后再得知她才14岁的话（今年15了），就会和龙哥一样开始感叹这个世界是不真实的了……

Q 龙哥你好！我是一名初中生，最近刚买了一台GBASP。听说GBA上对应很多好玩的周边，那么请问能不能在GBA上装摄像头和电影卡呢？我是新手，请龙哥多多指教，谢谢！ （江西萍乡 猪头七）

GBA上的周边可就多了去了，像您说的摄像头工具，可以实现一些画质一般的数码照片；而电影卡又是GBA的另外一个外设，可以通过这套卡带实现在GBA上看电影听音乐、看图片、小说等一些很实用的功能。烧录卡是GBA上一个比较常见的工具，除了可以用来烧录游戏之外还能实现许多相关的附加功能，一般手头不是很紧的玩家多会考虑购入一款。

Q 我是最近才知道原来D卡还可以变成烧录卡的，无限感动ing……迫切想得知如何才能请教达人帮我改卡，龙哥可否指点一二？ （河北 夜叉鸦）

因为目前D卡使用的是FLASH存储游戏ROM，它的好处是可以回收再利用，也就是说可以反复擦写里面的内容。而D商通过一点点硬件上的措施使卡带不能像烧录卡那样直接擦写文件，改卡就是要把D商屏蔽的这个功能重新给打开，使得可以使用一些烧卡器来实现像普通烧录卡那样直接烧游戏的功能。

Q 小弟最近想购买一款XBOX，不过看游戏店中XBOX的配置好像五花八门，想龙哥给确定一下XBOX的标准配置。另外，我听说XBOX也有翻新机，这是怎么回事？是JS干的吗，那我们买机时岂不是很危险？ （深圳 水零）

一般而言，除了限定版本，普通XBOX的标准配置包括一台XBOX主机、一个手柄、一根AV线以及一根电源线。2002年3月以前的美版是大手柄、日版是小手柄，现在所有都是美版小手柄，相信大家也买不到大手柄版的XBOX。此外还有促销附送的遥控器、游戏等。美版XBOX的确有一批官方认可的翻修机（和PS2上的39001官方翻新机是一个道理），包装盒与全新包装不一样；在包装盒与XBOX底座都会有明显的Refurbished、Refurbishment的英文标示。不比PS2，JS们自己的"民间翻新XBOX"非常少，不用担心。

Q XBOX好像也有按地区发售过很多版本，这些不同地区版本都分别对应什么制式，标准电压是多少？杂志好像在这方面说的不多，能不能请龙哥介绍一下？还有，不同分区的XBOX能不能运行不同分区的游戏光盘呢？ （上海 电源熟了）

按发售地区以及XBOX的区码来分，大致有以下几个版本：美版，制式为NTSC，110V；日版，制式为NTSC-J，110V；亚版，制式为NTSC-J，香港/新加坡的是220V，台湾的是110V，韩国的则是220V；欧版，制式为PAL，220V-240V；澳版，制式为PAL，240V。XBOX的原版游戏制式与主机一样，不过也有可能存在全区游戏。在未改机的情况下，只有同一分区的XBOX主机才能运行同一分区的游戏，例如日版和亚版XBOX可以兼容同是NTSC-J制式的日版和亚版游戏光盘，美版XBOX则只能运行美版的NTSC制式游戏。如果是在改机之后，则可以玩所有版本的游戏。

Q 龙哥你好！小弟正在玩生化危机爆发档案2，有几个问题想请问一下：1、在EX特典里有什么买的？2、怎样容易赚得多BP点？ （广东 欧阳锦辉）

1、在EX特典中能够买到的东东分别有游戏相关图片、角色的服装、相关动画片断、音效以及附加关卡；2、影响BP获得多少的主要几个评点条件分别是玩家选择的游戏难度、剧本完成度、游戏时间、最后生存角色数目与获得的SP道具数量；另外如果能够达成不使用武器通关或是无伤害通关，BP获得点数就能大幅增加。最"简便"的方法还是多加练习，"熟能生巧"，这句话适用于一切动作游戏。

Q 小弟近日入手SP一台，但拆开后发现我美版SP中的电池居然是蓝色的！容量是600mAh没错，但上面写着made in China，这会不会是组装电池呀？我已经好几夜都没睡好了。 （广东 海风13）

SP的电池翻新问题虽然是老调重弹，不过也的确一直都很猖獗，难怪您会如此担心了。不过像您说的这种情况倒是完全不用担心的，如果使用D卡的时间在8-9个小时就没有什么事情的，一切正常。另外说一句，目前GBA和GBASP的生产全部是在国内完成的，现在全世界销售的所有量产型主机都是印着中国制造的字样，更不用说电池了，只要时间够就证明电池没有问题，哪里生产的不重要。

海外新看点　KONAMI最新体感游戏机体验活动举行



↑棒球达人佐藤现场专业的讲解非常细致，将气氛带到一个高潮。

10月16至17日，KONAMI为即将于今冬发行的三款体感游戏"热血职业棒球"、"爽快高尔夫"以及"绝体绝命 迷你游戏对决"，在池袋阳光城市喷水广场举办了先行体验活动。

KONAMI之前就宣布过将会推出系列直插电视便可以玩的体感游戏机，这些游戏的特点是轻松有趣，玩法非常简单，游戏与主机一体的整套设备价格也相对便宜。这次提供试玩的三款游戏都采用了KONAMI与HUDSON共通开发的"POEMS"技术，"POEMS"采用了32位的CPU，而且游戏的售价也都比目前市面上的单款游戏软件低。前几期曾为大家介绍过世嘉推出的MEGA DRIVE TOY，现在KONAMI也推出了这些"周边"型的游戏机，看来游戏厂商捞银子的手段今后也将会更加的"多元化"，不过对远在这边的咱们而言，也就只能饱饱眼福而已了。



↑现场有许多小朋友参与，佐藤也不按棒球绝艺

听说NGC买一条什么线就可以下载游戏玩了，真的吗？（山东 热火风暴）　网线不过是下载GC游戏玩的众多条件之一而已，此外您需要的硬件方面还有装有网卡及宽带的电脑一台、GC一台、BBA（GC的宽带网卡），软件方面需要有对应您GC相当版本的PSO1&2一张以及电脑用软件cubesoft phoenix 2.X版。之后，翻开今年第12期科普中玉米写的专门文章开始设置……